

Pitäskö meidän ottaa olutta?

Siirtymät eräässä pöytäroolipelissä

Noora Kojamo
Pro gradu -tutkielma
Suomen kieli
Humanistinen tiedekunta
Helsingin yliopisto
Toukokuu 2019

Tiedekunta – Fakultet – Faculty Humanistinen tiedekunta		Koulutusohjelma – Utbildningsprogram – Degree Programm Suomen kielen ja suomalais-ugrilaisten kielten ja kulttuurien maisteriohjelma	
Opintosuunta – Studieriktning – Study Track Suomen kieli			
Tekijä – Författare – Author Noora Kojamo			
Työn nimi – Arbetets titel – Title <i>Pitäiskö ottaa vähän kaljaa?</i> Siirtymät eräässä pöytäroolipelissä.			
Työn laji – Arbetets art – Level Pro gradu -tutkielma	Aika – Datum – Month and year Toukokuu 2019	Sivumäärä – Sidoantal – Number of pages 59 + liitteet 8 sivua	
Tiivistelmä – Referat – Abstract <p>Tässä pro gradu -tutkielmassa on analysoitu videotallennettua pöytäroolipeliä keskustelunanalyttisellä metodilla. Aineisto on Helsingin yliopiston Keskusteluntutkimuksen arkistosta, ja sitä on tutkielmassa analysoitu noin puolentoista tunnin ajalta. Tutkimuskohteena on se, kuinka tallennetun pöytäroolipelitilanteen osanottajat suorittavat siirtymiä arkitodellisuuden ja käsillä olevan pelimaailman välillä. Fokus on kaksijakoinen: tutkittavina ovat siirtymät, jotka suuntautuvat pelimaailmasta arkitodellisuuden aiheisiin, sekä siirtymät, jotka suuntautuvat arkitodellisuudesta takaisin pelin pariin.</p> <p>Keskustelunanalyysin periaatteita noudattaen tutkimuksessa pureudutaan tutkimuskysymyksiin tilanteiden seikkojen analyysin avulla. Tarkasteltavana on erityisesti se, kuinka siirtymät ja siirtymäaloitteet on muodostettu – millaisia kielellisiä ja kehollisia keinoja käytetään tuottaessa esimerkiksi ehdotusta. Lisäksi tutkielman keskiössä ovat vuorovaikutustilanteiden osanottajien reaktiot sekä vuorottelun sujuvuus. Keskeistä on myös se, millaiseen vuorovaikutuksen kohtaan ehdotus tai siirtymäaloite sijoittuu. Keskustelunanalyttisen tutkimuksen lisäksi tutkielmassa on hyödynnetty Erving Goffmanin kehysanalyysia ja sen sovelluksia.</p> <p>Aineiston analyysissa selviää, että pelitilanteen osanottajat kohtelevat pelin maailmassa pysymistä preferoituna toimintana ja pelin maailmasta arkitodellisuuden aiheisiin poistumista puolestaan preferoimattomana toimintana. Aineistossa preferoimattomaan toimintaan suuntaudutaan muun muassa erilaisin kehollisin viestein, joilla pyritään viestimään muille tilanteen osanottajille, että jotakin poikkeavaa on tiedossa. Siirtymiin pyritään myös käyttämällä erilaisia vuoronalkuisia aineksia kuten <i>no</i> ja <i>mut</i>, joilla osanottajat suuntautuvat muutokseen aiheessa. Arkitodellisuudesta takaisin pelin maailmaan suuntautuvat siirtymät ovat tutkielman aineistossa pääosin odotuksenmukaista toimintaa, ja niitä kohdellaan tilanteessa preferoituina.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords Keskustelunanalyysi, siirtymät, ehdotukset, roolipeli, pöytäroolipeli			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited Keskustakampan kirjasto; Muoto-opin arkisto			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

Sisällysluettelo

1 Johdanto	1
1.1 Tutkimuksen lähtökohdat ja tutkimuskysymykset.....	1
1.2 Aineisto	3
1.3 Metodi	6
2 Teoriataustaa ja analyysin avainkäsitteitä	8
2.1 Peli vuorovaikutuksen kehiksenä	8
2.2 Osallistumiskehikko	14
2.3 Preferenssi	15
2.4 Ehdotukset ja siirtymät.....	17
3 Siirtymät pelimaailmasta arkitodellisuuteen	19
3.1 Konditionaalimuotoiset ehdotukset.....	20
3.2 Keskustelun väärää sijaintia osoittavat kielenaineokset.....	30
3.3 Osallistumiskehikon tulkinta siirtymissä	34
4 Paluu pelinarratiiviin	37
4.1 Ongelmattomaksi tulkittu siirtymä.....	38
4.2 Pelinvetäjän siirtymäaloitteet	42
4.3 Preferoidun ja preferoimattoman rajanvetoa.....	44
5 Tulokset ja pohdinta	48
Lähteet.....	53
Liite 1: Litterointimerkit	60
Liite 2: Coverin (2010: 73) alkuperäinen taulukko narratiivisuuden asteesta.....	62
Liite 3: Aineistossa esiintyvä erityissanasto	63

1 Johdanto

Käsillä olevassa johdannossa esitellään tämän tutkimuksen rakentuminen siten, että ensin luvussa 1.1 esitellään tutkimuskysymykset ja niiden synty. Luvussa 1.2 kuvataan analyysin kohteena oleva aineisto ja sen erityispiirteet, ja luvussa 1.3 esitellään metodologiset lähtökohdat sekä valinnat ja rajaukset, joita tätä tutkielmaa tehtäessä on tehty.

1.1 Tutkimuksen lähtökohdat ja tutkimuskysymykset

Kiinnostukseni peleihin kielellisenä maailmana heräsi muutama vuosi sitten, kun vapaa-ajallani tulin viettäneeksi paljon aikaa sellaisissa pelitilanteissa, joissa en varsinaisesti osallistunut itse peliin. Tuolloin sivustakatsojan ja -kuuntelijan roolissa tulin huomanneeksi, kuinka pelien pelaaminen sisälsi useita erilaisia kielellisiä toimintoja: osa liittyi meneillään olevaan pelitilanteeseen, osa oli keskustelua pelistä ja osa taas pelaamisen ohessa käytävää arkikeskustelua. Kiinnostuin pelaamisen moninaisista kielellisistä maisemista ja mietin, voisinko tehdä pelaamisesta keskustelunanalyttistä tutkimusta.

Seminaarissa löysin tässä tutkielmassa käytettävän aineiston, jota tutkiskelin ensin lähinnä uteliaisuudesta minulle vieraaseen pelityyppiin: pöytäroolipeliin. Huomasin melko pian, että aiemmin tekemäni havainnot peleissä ilmenevistä erilaisista kielellisistä maailmoista näyttivät pätevän myös käsillä olevaan aineistoon, ja syvensin tarkasteluani keskittyen erilaisiin kielellisiin toimintoi-

hin. Aineistosta nousi kiinnostavaksi ilmiöksi erityisesti näiden kielellisten maailmojen välillä tehtävät siirtymät, joiden huomasi olevan aineistossa näkyvässä roolissa.

Tutkielmani keskeisin tutkimuskysymys on: **Kuinka osanottajat muodostavat siirtymiä aineistoni pöytäroolipelissä i) pelin maailmasta arkitodellisuuteen ii) arkitodellisuudesta pelin maailmaan päin?** Vaikka työn fokus vaihtuu hieman ilmiöittäin, vastaan pääkysymykseen rakentamalla aineistoni analyysin kuuden tutkimuskysymyksen varaan:

- 1) Millaisessa vuorovaikutuksen kohdassa siirtymä toteutetaan?
- 2) Mitkä tilanteiset seikat vaikuttavat siirtymän esiintymiskohtaan?
- 3) Mitä tapahtuu ennen siirtymää?
- 4) Mitä tapahtuu siirtymän jälkeen?
- 5) Millaisessa muodossa siirtymään tähtäävät tai siirtymän toteuttavat vuorot on tuotettu?
- 6) Millaisen reaktion siirtymäaloitteet tilanteessa saavat?

Pelaamista on tutkittu erityisesti sosiologian ja pelitutkimuksen aloilla. Roolipelejä ja niiden luonnetta on tutkittu jonkin verran (ks. esim. Fine 1983; Hitchens & Drachen 2009; Copier 2005), mutta 2000-luvulla on tehty erityisen paljon tutkimusta videopeleistä (videopeleistä yleisesti ks. esim. Tavinor 2009; Dovey & Kennedy 2006; Fromme & Unger 2012 [toim.]). Keskustelunanalyysin saralla videopeliaineistoista on tutkittu siirtymiä pelimaailman ja arkitodellisuuden välillä (Mondada 2012), direktiivien ajallista järjestäytymistä pelitilanteessa (Mondada 2013) sekä osallistumiskehikkoa suhteessa pelaajiin ja näiden hahmoihin (Baldauf-Quilliatre & Colón de Carvajal 2015). Lisäksi videopelitalanteista on tutkittu esimerkiksi kielenoppimisen vuorovaikutuskäytänteitä (Piirainen-Marsh & Tainio 2007) sekä monikielistä koodinvaihtoa (Güngörmez 2018).

Videopeleistä fiktiivisinä maailmoina sekä niissä rakennettavista narratiiveista on kirjoittanut Barry Atkins (2003) ja pöytäroolipelin narratiivissa tehtävästä funktionaalisesta kuvailusta Tuomas Ali-Hokka (2018). Fine (1983) on tutkinut sosiaalisen vuorovaikutuksen rakentumista pöytäroolipeleissä, ja samankaltaisella tutkimusasetelmalla pöytäroolipelaamista on tutkinut myös Salonen (2002) sosiaalipsykologian oppinaineessa tehdyssä pro graduksaan. Salonen

(mt.) mainitsee tutkielmassaan pelaamisen tarinallisuuden, erilaiset kehykset ja myös kohtauksista toisiin siirtymisen toimintona. Tutkielmassa tunnistetaan useita samoja ilmiöitä, joita myös tässä tutkielmassa käsitellään, mutta mainitussa tutkielmassa pääpaino on ennemminkin sosiaalisissa konstruktioissa ja keskustelunanalyttinen tarkastelu jää melko ohueksi. Tämän lisäksi siirtymistä pöytäroolipeleissä ei käsittäkseni juuri ole tehty keskustelunanalyttista tutkimusta, ja pyrin tässä tutkielmassa täydentämään tätä tutkimusaukkoa jo Salosen pro gradussaan esiin nostamista ilmiöistä.

Roolipelin kielellistä maailmaa ja siinä tehtäviä erilaisia kielellisiä tekoja, kuten juuri narratiivin rakentamista, on tutkinut Jennifer Grouling Cover teoksessaan *The creation of narrative in tabletop role-playing games* (2010), ja tämä tutkielma pohjaakin monelta osin mainitussa tutkimuksessa esitettyihin malleihin pöytäroolipelin kielellisistä maailmoista.

Erilaisten toimintojen välisiä siirtymiä on tutkittu esimerkiksi työelämän kokouksista (Depperman et al. 2010) sekä raamattupiireistä (Nissi 2005) kerätyistä aineistosta. Pelattaessa tehtäviä siirtymiä on tutkittu lähinnä lapsiaineistoista (mm. Stivers 2016; Cromdal 2001), ja hyödynnän erityisesti Fatiganten, Liberatin ja Pontecorvon (2010) havaintoja siitä, miten lapsiperheissä rajataan pelijaksot arkielämästä.

1.2 Aineisto

Aineistoni koostuu neljän nuoren aikuisen miehen välisestä keskustelusta, joka on tallennettu Helsingin yliopiston Keskusteluntutkimuksen arkistoon¹. Käytösäni on ollut noin kaksi tuntia videotallennettua ja litteroitua aineistoa, mikä on osoittautunut tutkielman kannalta riittäväksi määräksi, sillä siinä on runsaasti aktiivisen pelaamisen jaksoja, jotka ovat siirtymien ja keskeytysten näkökulmasta hedelmällisiä. Aineistossani on useita esimerkkejä erimuotoisista ja -asteisista siirtymistä: pelimaailman ja arkitodellisuuden välisiä siirtymiä on aineis-

¹ Aineiston signumointi on tekeillä.

tossani 29 kappaletta. Olen voinut poimia mielenkiintoisimmat tämän tutkielman analyysin lähtökohdiksi. Olen tarkastanut esimerkkien litteraatiot ja lisännyt niihin kehollisen toiminnan kuvausta. Käytetyt litterointimerkit on esitetty liitteessä 1.

Aineiston keskustelutilanne poikkeaa tavanomaisesta arkikeskustelusta ja on erityinen sen vuoksi, että meneillään on pöytäroolipelitilanne. Pöytäroolipeli (engl. *tabletop role-playing game*, pelityypin luonteesta ja konventioista kattavasti ks. Cover 2010; myös Fine 1983: 5–38) on kasvokkain pelattava roolipeli, jossa pelaajat kokoontuvat yleensä pöydän ympärille. Pelissä ovat mukana pelaajat, joilla on kullakin oma roolihahmonsa, sekä pelinjohtaja. Pelaajat eivät pukeudu roolihahmoikseen tai fyysisesti näyttele näitä, vaan käytettävät fantasiaelementit rajoittuvat lähinnä kielelliselle tasolle ja pelaajien mielikuvitukseen.

Pelissä suoritetaan useita erilaisia toimintoja, joista tutkielmani kannalta oleelliset esittelen seuraavassa (ks. myös Cover 2010: 13–15). Pelissä keskeistä on rakentaa tarina eli narratiivi (ks. lukua 2.1), joka sijoittuu yleensä johonkin fantasiamaailmaan ja jossa yleistä on taistelu vaihtelevia vihollisia vastaan. Narratiivin rakentamisesta on vastuussa pelinjohtaja, joka tekee myös päätökset juonenkäänteistä sekä antaa pelaajille lisätietoa kulloisenkin pelin maailmasta. Hän myös konstruoi peliin kaikki hahmot, jotka eivät ole pelaajien omia pelihahmoja, joita puolestaan on yksi pelaajaa kohden.

Pelaajien vuorot koostuvat neuvottelusta toisten pelaajien kesken sekä erilaisista toiminnoista. Pelissä yleiset taistelut käydään kertomuksen muodossa, ja noppia heittämällä ratkaistaan kunkin hahmon suoriutuminen ja loppuratkaisu. Taistelussa yleisiä ovat esimerkiksi vuorot, joissa pelaajat kertovat ampuvansa vihollisen. Ampumisen onnistumista mitataan nopilla, joita heitetään ja joiden silmäluku määrittää sen, miten ampuminen onnistuu. Toiminnoissa onnistuminen ja epäonnistuminen vaikuttavat pelaajien hahmoihin. Vaikutusta kuvataan taulukoitavilla pisteillä, joista pidetään kirjaa erillisten, peliin kuuluvien lomakkeiden avulla. Lisäksi pelaajat esittävät pelinjohtajalle tarkentavia kysymyksiä pelin maailmasta.

Aineistoni pöytäroolipeli on Warhammer-maailmaan sijoittuva peli. Siihen kuuluvat tietyt rodut ja erilaiset maailmat, joissa erirotuiset olennot asuvat.

Kukin pelaaja valitsee pelihahmonsä näiden Warhammer-tarinassa määriteltyjen rotujen joukosta, minkä perusteella joukko pelihahmolle tyypillisiä ominaisuuksia määrittyy. Näiden pysyvien ominaisuuksien lisäksi pelaaja luo hahmolleen taustatarinan, joka muokkaa hahmon ominaisuuksia. Ominaisuuksiin vaikuttavat myös pisteet, jotka saattavat heikentää tai vahvistaa pelihahmoa. Warhammer-pelin esikuvana on monien muiden roolipelien tavoin kirjailija J.R.R. Tolkienin luoma fantasiamaailma, jonka tunnetuin esitys on trilogia *Taru sormusten herrasta* (1954–1955) (Cover mts. 15). Warhammer on kuitenkin eriytynyt Tolkienin luomasta maailmasta, ja sen tarinoiden ja peleihin liittyvien materiaalien oikeudet ovat tiukasti Games Workshop -nimisen yrityksen hallussa.

Aineistosta käy ilmi, että tilanteen osanottajat tuntevat toisensa hyvin jo ennalta. Puheenaiheiden joukossa on viittauksia useisiin aikaisempiin tapaamiin, ja myös henkilökohtaisista aiheista puhutaan tavoilla, joista voi olettaa puhujilla olevan yhteistä maaperää toistensa henkilökohtaisen elämän asioista keskusteltaessa.

Kuva 1. Pöytäroolipelitilanteen asetelma.



Tutkittavassa tilanteessa osanottajat ovat asettuneet pöydän ympärille siten, että Teppo on kuvassa etualalla, selkä kameraan päin. Tepon näkökulmasta vasemmalla on Ville vaaleassa paidassa, vastapäätä on Tuomas ja oikealla puolella on Heikki, jonka taakse jää keittiö. Asetelmaa havainnollistaa yllä oleva kuva (Kuva 1).

1.3 Metodi

Tämän tutkimuksen metodi on keskustelunanalyysi. Se on laadullinen analyysimenetelmä, jonka avulla tutkitaan aitoja vuorovaikutustilanteita. Sen perusajatuksia on keskustelun järjestyminen vuoroihin, joilla järjestelmällisesti rakennetaan keskustelijoiden välistä ymmärrystä. Vuorot järjestyvät edelleen eräänlaisiksi ryppäiksi, sekvensseiksi, jotka toteuttavat määräfunktioita, kuten vaikkapa keskustelun aloitusta tai tarinankerrontaa. Keskustelunanalyysisessä tutkimuksessa on tärkeää selvittää, mitä kullakin puheenvuoroilla tehdään ja mitä niillä saadaan aikaiseksi. Keskustelunanalyytinen tarkastelu ei ulotu keskustelun aiheeseen, vaan siinä kiinnostuksen kohteena on yhteistoiminnallisuuden aspekti: se, miten merkitykset syntyvät puhujien välisen neuvottelun tuloksena. (Hakulinen 1997: 13–15.)

Analyysin peruslähtökohtia on ajatus siitä, että jokin tietty puheteko synnyttää aina oletuksen tietynlaisesta vastavuorosta. Esimerkiksi kysymyksen odotetaan vastausta ja tervehdykseen vastatervehdystä. Jotkin puheteot, kuten vaikkapa edellä mainitut kysyminen ja tervehtiminen, asettavat varsin tarkat odotukset seuraavalle vuorolle. Kaikki puheteot eivät vaadi jatkukseen yhtä tarkkarajaisia vastauksia, vaan odotukset sille, mitä keskustelussa seuraa, ovat väljempiä. Yhtä kaikki jokainen puheenvuoro on keskustelussa laadittu vastaamaan jollakin tavalla edellä sanotun odotuksiin (Raevaara 1997: 75). Tällaista keskustelun jäsentymistä kutsutaan sekvenssijäsennykseksi. (Keskustelunanalyysisestä metodista lisää, ks. esim. Hakulinen 1989; Sacks 1992; Heritage 1995; Tainio 1997a.)

Tämän tutkielman kannalta relevantteja keskustelunanalyysin käsitteitä ja jäsentämistapoja ovat ennen kaikkea preferenssijäsennys ja osallistumiskehikko. Avainkäsitteitä sekä näistä aiheista tehtyä tutkimusta esitellään seuraavassa luvussa. Tutkielman analyysissa on mukana myös multimodaalinen aspekti, sillä osanottajien eleet ennen siirtymiä ovat usein huomattavia ja ne ovat aineiston

vuorovaikutustilanteissa merkitystä rakentavassa roolissa (ks. myös Depperman, Schmitt & Mondada 2010: 1700–1701). Multimodaalisessa vuorovaikutuksen tutkimuksessa huomioidaan verbaalisesti rakennettujen merkitysten lisäksi osanottajien katseet ja kasvonilmeet sekä muun muassa liikkeet ja suuntautuminen tilassa (Kääntä & Haddington 2011: 11).

Tutkielman varsinaisissa analyysiluvuissa 3 ja 4 käsitellään kulloisenkin vuorovaikutustilanteen kannalta merkitykselliseksi osoittautuvia multimodaalisia toimintoja. Litteraateissa, joissa osanottajien fyysisiä toimintoja on kuvattu, on siis jo läsnä alustava analyysi, sillä niihin on merkitty tietyt, vuorovaikutuksen kannalta merkitykselliseksi osoittautuneet piirteet. Tässä tutkielmassa fokus on siirtymään tähtäävissä eleissä ja liikehännöissä.

Tarkastelun kohteena olevat eleet olen litteraatteihin merkinnyt pienillä kapiteeleilla ja niiden ajallisen suhteen puhuttuun keskusteluun olen osoittanut hakasulkein. Merkintätapa on karkeampi kuin esimerkiksi jäljempänä esiteltävässä Mondadan (2007) artikkelissa, mutta oma tutkielmani on rajatumpi ja keskittyy hahmottelemaan pöytäroolipelissä suoritettavien siirtymien kokonaiskuvaa, kun taas Mondadan artikkelin fokus on nimenomaisesti siirtymäjaksojen eleissä.

Pöytäroolipelin erityispiirteitä ja peliä sosiaalisen vuorovaikutuksen kehyksenä olen analysoinut hyödyntäen Erving Goffmanin (1974) kehysanalyysia ja erityisesti Elisabeth Grouling Coverin (2010) tälle pohjautuvaa sovellusta. Ensiksi mainittu toimii analyysin apuvälineenä tulkittaessa sitä, kuinka osanottajat tunnistavat meneillään olevan tilanteen ja sen, mikä kyseisessä tilanteessa on odotuksenmukaista toimintaa. Coverin kehys on käsite nimenomaan pöytäroolipelin toimintojen arvioimiseen, ja sovellan Coverin metodia analyysissani erityisesti peliin liittyvien erityispiirteiden tulkinnassa.

2 Teoriataustaa ja analyysin avainkäsitteitä

Tässä luvussa esittelen tutkielmani teoreettisia lähtökohtia sekä analyysin ja kontekstin ymmärtämisen kannalta hyödyllisiä käsitteitä. Ensimmäisessä alaluvussa pohdin ensin tutkimuskirjallisuuden avulla sitä, millaisia rajoituksia pelin konteksti asettaa vuorovaikutukselle. Pelin määritelmän kautta siirryn esittelemään sitä, miten tutkimuskirjallisuudessa on kuvattu pelin sosiaalisia ja aineellisia rajoja. Tarkastelen käsitteen *kehys* erilaisia näkökulmia (sekä Goffman 1974 että Cover 2010) ja sovellusala aineistoni analyysiin. Tämän jälkeen perehdyn tutkielmani aineiston kielellisiin toimintoihin oleellisesti vaikuttavan pelinarratiivin rakentumiseen. Kuvaan narratiivia Coverin (2010) tutkimuksen ja omasta aineistosta tekemiäni havaintojen perusteella ja otan tarkempaan käsitteilyyn käsitteet *pelinarratiivi* ja *narratiivisuuden aste*. Esittelen Coverin (2010) esittämän kolmiosaisen erittelyn siitä, millaisista kehyksistä pöytäroolipeli rakentuu niin sosiaalisesti kuin kielellisestikin ja millainen on pelin luonne kunkin kehyksen kohdalla. Pohdin sitä, millainen pelitilanteen jaottelu on tämän tutkielman kannalta relevanttia ja miltä osin sovellan tätä jaottelua.

Luvuissa 2.2, 2.3 ja 2.4 esittelen niitä keskustelunanalyttisiä käsitteitä ja näkökulmia, jotka ovat tämän tutkielman kannalta erityisen mielenkiintoisia: erilaisia ehdotuksia, osallistumiskehikkoa sekä preferenssijäsennystä.

2.1 Peli vuorovaikutuksen kehyksenä

Goffmanin kehyks

Pelin määrittelyjä on tehty niin filosofiassa, antropologiassa, sosiologiassa kuin psykologiassakin, mutta esitän tässä Fatiganten, Liberatin ja Pontecorvon (2010) tehtyä tutkimusta kokoavan, yleispätevän ja näkemykseni mukaan osuvan pelin määritelmän. He toteavat (mts. 347), että peli on (1) luonteeltaan sosiaalinen: ei ole peliä ilman osanottajia, ja pelitilanteen voimassaolo on osanottajien kesken

hyväksytty; ja että peli on aina (2) rajattu ympäröivästä reaali maailmasta. Goffman (1961: 33) mainitsee lisäksi pelin luonteeseen olennaisesti kuuluviksi säännösten sekä kumuloituneen tiedon siitä, millaiset strategiat ovat pelissä kannattavia.

Goffman on kehittänyt vuorovaikutuksen jäsentämisen apuvälineeksi käsitteen kehys (*frame*, Goffman 1974). Kehys sitoo erilaisia toimintoja yhteen kokonaisuudeksi, sosiaalisesti konstruktiiviseksi, josta käsin vuorovaikutuksen osanottajien on mahdollista tehdä erilaisia tulkintoja tilanteesta. Kehys ohjaa toimijaa tekemään tilanteessa odotuksenmukaisia valintoja ja toimia, tarjoaa ikään kuin toimintaoppaan. Se, miten vuorovaikutuksen osanottajat osaavat toimia kussakin tilanteessa sosiaalisesti odotuksenmukaisesti, edellyttää osanottajilta voimassa olevan kehyksen tunnistamista.

Kehyksiä voi olla vallitsevassa sosiaalisessa tilanteessa voimassa useita yhtä aikaa. Esimerkkinä sosiaalisten kehysten kerrostumisesta Goffman (mts. 1–39) käyttää useasti teatteria: Näyttämöllä voi olla menossa päivällinen, jolloin tilanne on tulkittavissa päivällisen kehyksessä. Katsoja tulkitsee tilannetta myös teatterin kehyksessä, jolloin se voi vaikuttaa oleellisesti päivällistilanteen tulkitsemiseen, esimerkiksi huumorin ymmärtämiseen. Kielelliset ja fyysiset toiminnot muodostavat eri kehyksiä, jotka asettuvat päällekkäin ja muodostavat sen tulkinta- ja toimintaympäristön, jossa toimijoiden on mahdollista tunnistaa se, millaisessa tilanteessa ovat ja miten tuossa tilanteessa olisi odotuksenmukaista toimia (Goffman 2012[1974]: 239–240). Aineistossani onkin usein juuri näin: samassa tilanteessa voivat aktivoitua limittäin esimerkiksi syömisen, saunomisen, pelaamisen ja leipomisen kehykset.

Se, miten peli eroaa arkitodellisuudesta, tekee siis pelin peliksi. Osanottajat rajaavat (*bracket* Goffman 1974: 251–269.) toiminnallaan pelin arkitodellisuudesta. Rajaamisessa apuna on usein lajitelma erilaisia välineitä, rajanmerkitsemiä (*boundary markers*, mts. 251–252.)², jotka voivat olla materiaalisia objekteja, kuten pelilautaa, sosiaalisia ja kielellisiä konventioita tai vaikkapa fyysisiä rajoja, kuten pelikenttään piirretyt viivat. Esimerkiksi ulkopeleissä pelaajien

² Pelintutkimuksessa on käytetty ilmiöstä myös termiä *magic circle*, mutta olen valinnut Goffmanin termistön, sillä koin sen soveltuvan parhaiten vuorovaikutustutkimuksen näkökulmaan.

odotetaan usein pysyvän tiettyjen, yhdessä sovittujen rajojen sisällä. Rajat voivat olla fyysisiä viivoja tai aitoja tai ne voivat olla pelaajien kesken sovitut, aineettomat rajat. Yhtä kaikki rajojen sisällä pysyminen on odotuksenmukaista toimintaa, ja rajojen ylittäminen tulkittaisiin tilanteessa pelin sääntöjen rikkomiseksi. Tämän tutkielman aineistona toimiva pöytäroolipeli on rajattu arkitodellisuudesta monin keinoin. Esittelen näistä keinoista aineiston vuorovaikutustilanteen ymmärtämisen kannalta keskeisimmät.

Ensinnäkin peli on rajattu tapahtumaan pöydän ääressä ja pöydästä nouseminen tulkitaan useimmiten pelin keskeyttämiseksi (luku 3, ks. kuitenkin esimerkki 4 luvussa 3.3). Varsinaista pelilautaa ei ole, mutta pelaajat pitävät kirjaa pelin kulusta ja kunkin pelaajan pelihahmon ominaisuuksien kehittymisestä lomakkeilla. Toiseksi peliä määrittää monimutkainen säännöstö, jossa määritellään pelin maailmaa ja pelaajien pelihahmoja koskevat normit sekä pelinarratiivin etenemistä koskevat pääsäännöt. Säännöstö näyttäytyy ulkopuoliselle usein käsittelemättömänä, mutta sen monimutkaisuus ilmenee myös osanottajien käymänä neuvotteluna ja sääntöjen tarkistamisena. Säännöt voi tarkistaa sääntökirjoista, joihin peliä koskeva normisto on yksityiskohtaisesti koottu. Sääntökirjoissa kuvataan pelin maailman sisältö kansoineen ja ympäristöineen sekä jälleen näiden fiktiiviset ja materiaaliset rajat. Jokainen pelaaja rakentaa itse pelihahmonsensa ja on vastuussa siitä, millaisia valintoja pelissä tekee ja millaisia toimintoja suorittaa, mutta pelin säännöt määrittävät sen, miten erilaiset toiminnot, kuten ampuminen, auton ajaminen ja ammutuksi tuleminen, vaikuttavat hahmoihin. Avainasemassa tässä ovat nopat, joiden silmäluku määrää sen, onnistuuko pelaajan aikoma toiminto. Noppia heitettäessä yhdistyvät pelin sosiaaliset, materiaaliset sekä narratiiviset normit: on sosiaalisella säännöstöllä määriteltä, että materiaallinen (nopat) määrittää tulevan tarinan etenemistä.

Coverin kehys ja narratiivisuuden aste

Keskeinen tapa, jolla pöytäroolipeli erotetaan arkitodellisuudesta, on tiettyjen, pelin sisäisten kielellisten konventioiden noudattaminen. Goffman kuvaa lähinnä kehyksen sosiaalisia ulottuvuuksia eikä niinkään erilaisia yksityiskohtaisia, kuten kielellisiä, piirteitä, jotka erilaisissa kehyksissä realisoituvat. (Goff-

man 1974: 21–26; Peräkylä 356–358.) Tässä tutkielmassa hyödylliseksi osoittautuukin Coverin (2010: 68–71) Goffmanin kehyksen käsitteeseen pohjautuva termin *kehys* käyttö. Sen näkökulma on nimenomaan roolipelitilanteen ja sitä ympäröivän sosiaalisen ja fyysisen maailman tulkintakehys ja se, miten pelaajat orientoituvat kehyksiin. Jatkossa tässä tutkielmassa kehyksen käsitettä käytetään nimenomaan roolipelitilanteeseen sovelletussa käytössä, kuten Cover (mts.) sen esittelee.

Cover käyttää termiä *kehys* kuvaamaan pelitilanteessa aktivoituvia erilaisia toimintaympäristöjä, joiden kautta pelaajat hahmottavat tapahtumia ja toimintaodotuksia. Hän erittelee tutkimuksessaan pöytäroolipelitilanteen jakautuvan kolmeen erilaiseen kehykseen: 1) narratiivinen kehyks, 2) pelikehys ja 3) sosiaalinen kehyks. Kolme pääkehystä ovat kukin edelleen jaettavissa kahteen hienojakoisempaan kehykseen, jotka on kuvattu alla esitettävässä taulukossa (Taulukko 1). Kehykset asettuvat lisäksi jatkumolle narratiivisuuden asteen eli eräänlaisen pelillisen intensiteetin mukaan. (Mts. 68.)

Pöytäroolipelin narratiivinen kehyks rakentuu luvussa 1.2 kuvatulla tavalla pelissä rakennettavasta tarinasta. Narratiivin rakentamisesta on päävastuussa pelinjohtaja, aineistossani Teppo. Kielellisesti kehyks koostuu pelinjohtajan kertovista vuoroista, joissa tämä vie peliä eteenpäin, aineistossani joitakin poikkeuksia lukuunottamatta pääosin preesensissä, yksikön 3. sekä monikon 2. persoonassa ja käyttäen eksistentiaalilauseita sekä toimintaa kuvaavia lauseita (*Siellä on sitte--; Kun te tuutte siihen--*). Pelinjohtajan vuorojen lisäksi pelaajat esittävät pelinjohtajalle kysymyksiä aiheista, jotka vaativat tämän erityistä varmennusta. Cover (mts. 72–74) esittää, että nämä vuorot esitetään yksikön tai monikon 1. persoonassa, mutta aineistossani on myös runsaasti 3. persoonan eksistentiaalilauseita (*No mites, onks siellä sit jotain elämän merkkejä.*) Pelaajat tuottavat myös kielellisesti toisenlaista puhetta: puhetta roolissa (*in-character speech*, Cover 2010). Roolissa tapahtuvassa puheessa pelaajat kuvaavat roolihahmojen toimintaa, mutta varsinaisia äänenmuunnoksia ei tässä funktiossa ainakaan omassa aineistossani esiinny, vaan roolissa puhuminen tehdään näkyväksi persoonava-

linnoilla. Roolipuheen kielellisiin ominaispiirteisiin kuuluu yksikön 1. persoonan käyttö (*Mähän tiedän jotain taudeista.*) sekä tyyli, joka on tuttu leikkipuheesta.

Pelikehyksessä on leimallisen paljon fyysistä toimintaa ja materiaalien käyttöä. Pelikehysten toimintoihin kuuluu noppien heittämistä ja pelipapereiden täyttämistä sekä pisteiden laskua. Pelaajat ilmoittavat yrittämänsä toiminnot, heittävät tämän jälkeen noppaa ja noppien silmäluvun nähtyään ilmoittavat, onnistuuko aiottu toiminto. Tässä yhteydessä pelaajat usein keskustelevat säännöistä ja siitä, kuinka peli näiden toimintojen valossa etenee. Cover jaottelee tämän kuuluvaksi sosiaaliseen kehykseen, johon kuuluu myös arkipuhe, mutta itse olen tehnyt toisenlaisen jaottelun. Esittelen seuraavassa itse suomentamani ja soveltamani Coverin pöytäroolipelin kehyksiä kuvaavan taulukon. Taulukon oikeanpuoleisessa sarakkeessa kuvataan ainoastaan toimintoja, jotka esiintyvät omassa keskusteluaineistossani.³ Alkuperäinen taulukko on tutkielman liitteenä (liite 2).

Taulukko 1. Narratiivisuuden asteet pöytäroolipelissä (Cover 2010).

Korkea narratiivisuuden aste		
1.	Narratiivinen kehys: Pelaajat rakentavat pelin tekstuaalista maailmaa	Kertova puhe: pelinjohtajan vuorot ja pelaajien vuorot
		Pelaajat referoivat pelihahmojensa puhetta
	Pelikehys: Pelaajat suorittavat pelitoimintoja	Noppien heittäminen
		Toimintaehdotusten tekeminen
2.	Sosiaalinen kehys: Pelaajat käsittelevät pelinulkoisia aiheita tai suorittavat arkitodellisuuden toimintoja	Säännöistä ja pelin luonteesta neuvottelu
		Jokapäiväiset aiheet
Matala narratiivisuuden aste		

³ Aineistossani ei ole joitakin Coverin mainitsemia toimintoja. Aineistostani puuttuvat esimerkiksi pelinjohtajan *Mitä haluatte tehdä seuraavaksi?* -kysymykset (ks. liite 2) pelaajille, mutta pelinjohtajan kertovien jaksojen päätteeksi seuraavat pelaajien vuorot, joissa he kuvaavat toimintaansa ja heittävät noppia toiminnan onnistumisen testaamiseksi. Näyttääkin siltä, että kysymys *Mitä haluatte tehdä seuraavaksi?* on konstruoitu pelin kulkuun ja on siinä implisiittisesti

Taulukossa 1 pöytäroolipelin kielelliset, sosiaaliset ja materiaaliset aineksen on jaoteltu ensin kolmeen kehykseen ja kehykset on edelleen jaettu eräänlaisiin alakehyksiin niissä toteutuvien tyypillisten toimintojen mukaan. Taulukko osoittaa paitsi erilaisten kielellisten toimintojen jakautumista kehyksiin myös narratiivisuuden asteen kunkin toiminnon ja kehyksen kohdalla. *Narratiivisuuden aste* tarkoittaa Coverin tutkimuksessa ja tässä tutkielmassa eräänlaista roolipelin syvyysastetta. Kun peli on syvimmillään, on narratiivisuuden aste korkein. Korkean narratiivisuuden asteen tunnusmerkkejä ovat aineistossani fantasiaelementtien runsas määrä, pelaajien puhe roolihahmossa, runsas erityislangin käyttö sekä pelinjohtajan kertovat vuorot, joiden sisältö on fantasiaa maailmaa kuvaileva. Narratiivisuuden asteen ollessa korkea ovat siis pelaajat roolipelissään erityisen syvällisellä tasolla, jossa arkitodellisuuden aihepiirit eivät tule esiin.

Narratiivisuuden asteen laskiessa pelaajien toimintoihin tulee mukaan fyysisiä pelitoimintoja, elementtejä arkitodellisuudesta sekä metakeskustelua. Pelaajat heittävät noppaa suorittaakseen erilaisia toimintoja pelissä (tyypillinen esimerkki on vihollisen ampuminen) sekä keskustelevat ryhmänä suunnitelmistaan. Pelinjohtaja vastailee pelaajien narratiivista esittämiin kysymyksiin. Pelissä on siis saavutettu taso, jolla metakeskustelu on mahdollista. Narratiivisuuden asteen laskiessa matalimmalle mahdollistuvat arkitodellisuuden aiheet ja niitä koskeva vapaamuotoinen keskustelu. Juuri tähän keskittyy tämän tutkielman keskeisin fokus: millä tavoin ja milloin on mahdollista siirtyä pelin maailmasta arkitodellisuuteen ja vaihtaa pelinarratiivi arkipuheeseen? Analyysissäni kiinnitän huomiota siihen, kuinka syvä narratiivisuuden aste on kunkin siirtymän kohdalla ja miten narratiivisuuden aste vaikuttaa vuorovaikutukseen. Rajaukseni on kuitenkin hieman eri kuin Coverilla, ja esittelen sen seuraavassa.

Coverin tutkimuksen fokus on tämän tutkielman fokusta huomattavasti laajempi, jolloin erittelyn hienovaraisuus on perusteltua. Tässä tutkielmassa on

länä. Tämä voi johtua siitä, että pelaajat ovat pelanneet yhdessä jo aiemmin ja pelin kulku kielellisine kuvioineen on kaikille osanottajille tuttua, osanottajille yhteistä tietoa.

kuitenkin sen rajatun laajuuden vuoksi tarkoituksenmukaista tarkastella siirtymiä pelikehyksestä sosiaaliseen kehykseen hieman karkeammalla jaottelulla. Analysoin pelikehystä tutkielmassani käyttäen apuna narratiivisuuden asteen käsitettä: joissakin tapauksissa pelaajien tulkinta tilanteesta pelitoiminnoista keskusteltaessa näyttää olevan se, että pelikehyksestä on siirrytty sosiaaliseen kehykseen ja keskustelu on vapaampaa. Pääosin havaintoni on kuitenkin se, että aineistoni osat, joissa arvioidaan pelitoimintoja tai tarkastellaan sääntöjä, ovat tämän tutkielman näkökulmasta tarkasteltuina itse asiassa osa pelikehystä, eikä siirtymää sosiaaliseen kehykseen ole tehty.

Analyysissa en myöskään ole huomannut tarkoituksenmukaiseksi erottaa narratiivista kehystä pelikehyksestä, vaan tämän tutkielman näkökulma pöytäroolipelitilanteen kehyksiin on kaksijakoinen: Erotan toisistaan pelikehyksen, johon kuuluvat pelinjohtajan vuorot, pelaajien vuorot sekä kysyttäessä pelinjohtajalta että roolissa puhuttaessa, pelitoiminnot ja puhe toimintojen onnistumisesta (lisäksi tapauskohtaisesti analysoituna sääntökeskustelu), sekä sosiaalisen kehyksen, johon kuuluu arkipuhe ja hyvin vapaamuotoinen puhe pelin rakenteista. Tutkielmani fokus on siis tarkastella siirtymiä tässä määrittelemieni pelikehyksen sekä sosiaalisen kehyksen välillä. Tämän jaottelun olen havainnollistanut taulukossa merkitsemällä pelikehyksen taulukon marginaaliin numerolla 1 ja sosiaalisen kehyksen numerolla 2.

2.2 Osallistumiskehikko

Tässä tutkielmassa relevantteja kiinnostuksenkohteita ovat se, keitä oletetaan ja osoitetaan mukaan siirtymien ja ehdotusten piiriin sekä se, keille puhe on kulloinkin osoitettu. Osallistumiskehikon käsite onkin erityisen hyödyllinen tarkasteltaessa sitä, miten vuorovaikutustilanteen osanottajat määrittelevät sen, ketkä ovat kulloinkin toiminnan keskiössä ja mitkä heidän roolinsa tässä toiminnassa ovat.

Osallistumiskehikko (Goodwin 1981) on väline kuvata nimenomaan vuorovaikutuksen osanottajien yhdessä luomaa kontekstia. Tällöin osallistumiskehikko on sellainen jatkuvasti muuttuva ja neuvottelunalainen rakenne, jossa kunkin tilanteen osanottajat sekä toteuttavat että osoittavat toisilleen osallistujarooleja, joiden mukaan tilanteessa edetään. Joku puhujista on pääpuhuja (*current speaker*), ja hän osoittaa puheensa joillekin tai kaikille tilanteen osanottajille esimerkiksi muotoiluilla, katseella tai puhuttelulla. (Seppänen 1997: 156–162) Vastanottajat puolestaan paitsi kuuntelevat myös antavat puhujalle palautteita, kannustavat jatkamaan tai vaikkapa keskeyttävät ja ottavat itselleen puhujan roolin. Tällainen roolin vaihtaminen on keskustelussa jatkuvaa, ja sitä nimitetään asennonvaihdoiksi (Goffman 1981: 128–130; Seppänen 1997: 159).

Osallistajuuden osoittamisessa ja ilmentämisessä eräs tärkeimmistä ja paljon tutkituista keinoista on katse. Kulloinenkin puhuja voi valita vastaanottajansa katseen avulla: katsomalla vuoronsa alussa jotakuta voi hän merkitä tämän vastaanottajaksi. Mikäli pääpuhuja kohdistaa katsettaan vuoron perään useampaan henkilöön, osoittaa hän tällöin vuoronsa kohdistuvan kaikkiin katsottuihin. Mielenkiintoista on, että keskusteluanalyttisissä tutkimuksissa on huomattu, että vastaanottajan rooliin sisältyy jopa enemmän katseella viestimistä kuin pääpuhujan rooliin (Rossano 2013: 312). On tyypillistä, että vuorovaikutustilanteen osanottajan asettuessa vastaanottajan osallistumisrooliin suuntaa tämä katseensa pääpuhujaan ja myös katsoo tätä vuoron aikana. Mikäli puhuja huomaa, että vastaanottajan katse on suunnattuna jonnekin muualle, keskustelun sujuvuus yleensä häiriintyy: seuraa epäröintiä, taukoja ja uudelleenaloituksia (*restarts*). (Goodwin 1981: 55–64; Rossano 2013: 311–315.) Kun vastaanottajan katse on saavutettu, voi pääpuhuja jatkaa vuoronsa loppuun.

2.3 Preferenssi

Tarkasteltaessa sitä, miten tutkielmani aineistona toimivan roolipelitilanteen osanottajat tekevät siirtymiä pelimaailman ja arkitodellisuuden välillä, nousee

analyysin yhdeksi keskeisimmistä työkaluista keskusteluanalyysin eräs peruspilari – preferenssi. Preferenssin ydinajatus on se, että vuorovaikutustilanteen osanottajat seuraavat tiettyjä perusperiaatteita muodostaessaan sekvenssien etuja jälkijäseniä. Tutkimuksessa (ks. esim. Pomeranz & Heritage 2003: 211–212; Tainio 1997b: 93–95.) on osoitettu, että tiettyihin vierusparien etujäseniin on odotuksenmukaista vastata tietyllä tavalla. Myöntö ja samanmielisyys ovat preferoituja toimintoja kieltoihin ja erimielisyyden osoittamiseen nähden, ja ehdotukseen tai kutsuun on preferoitua vastata myöntävästi. Preferointi läpäisee koko keskustelun kulun, ja tavoiteltaessa ongelmatonta vuorovaikutusta osanottajat sitoutuvat näihin pääosin kielentämättömiin periaatteisiin yleensä vankasti.

Mikäli puhuja haluaa osoittaa erimielisyyttä tai tuottaa ongelmalliseksi arvioimansa vuoron, ovat erilaiset pehmentävät keinot vuorovaikutuksen ongelmattoman etenemisen kannalta toivottuja. Mikäli puhuja aikoo esittää jonkin etujäsenen, jonka sisällön hän arvioi jollakin tapaa ongelmalliseksi, konstruoi hän usein vuoroonsa merkkejä tulevasta ongelmallisuudesta. Tällaisia merkkejä voivat olla erilaiset takertelut, vuoron korjaaminen ennen sen valmistumista tai kieltomuotoinen kysymys. Nämä keinot paitsi suuntaavat vastaanottajan huomion siihen seikkaan, että jotakin vuorovaikutuksen kannalta ongelmallista saat- taan olla tulossa, myös helpottavat preferoimattoman vastauksen antamista. (Tainio 1997b: 106–108.)

Vastaanottaja käyttää jälkijäsentä muotoillessaan saman tyyppisiä peh- mennyskeinoja; kieltö voi alkaa myöntöilmauksella tai 3. positio voi olla kokonaisuudessaan myöntöä ilmaiseva lause, jonka jälkeen varsinainen kieltäytymis- nen ei enää uhkaa vastaanottajien kasvoja yhtä jyrkästi. Kun myöntävä respons- si on odotuksenmukaista tuottaa ilman taukoja heti etujäsenen jälkeen, edeltää pre- feroimatonta vastausta usein viivästys. (Heritage 1989: 26–27.) Kyseenalaistuk- sen muotoileminen kysymyksen muotoon pehmentää toisen kyseenalaistamisen keskusteluun tuottamia ongelmia (*Eiks se ollu vasemmalle, kun meidän piti täst mennä?*).

2.4 Ehdotukset ja siirtymät

Ehdotukset suuntautuvat vastaanottajalle ja ovat perusmuotoisesti joko pyyntöjä siitä, että vastaanottaja tekisi jotakin, kuten jonkin asian ehdottajan puolesta, tai kutsuja yhteistoimintaan. Kielellisistä muotoiluista tai esimerkiksi intonaatiokuvioista ehdottaviksi voidaan nimetä esimerkiksi tietyt kysymysliitteelliset ja/tai konditionaalimuotoiset ilmaukset, kuten ”*Voisitko...?*”, ”*Otatko...?*” tai ”*Mennäänkö?*”. (Drew & Couper-Kuhlen 2014: 1–2).

Ehdotuksia voidaan tehdä myös eleillä nojautuen kulloiseenkin meneillään olevaan vuorovaikutustilanteeseen ja yleiseen tietoon sosiaalisista konventioista. Voidaan ajatella tilannetta, jossa ravintolassa tarjoilija ehdottaisi asiakkailleen lasin täydentämistä. Hän voisi sanallisen ehdotuksen sijaan ottaa pöydällä olevan viinipullon käteensä, katsoa pöydässä istuvaa silmiin ja hymyillä. Tässä tilanteessa asiakkaan olisi mahdollista vaikkapa hymyillä takaisin ja sanoa tarjoilijalle *kiitos* tai vaihtoehtoisesti *ei kiitos*. Myös nyökkäys voisi toimia tarvittavana myöntönä. Yhtä kaikki tilanteessa tarjoilijan ele olisi tulkittu ehdotukseksi kaa-taa asiakkaan lasiin viiniä, ja asiakkaalta odotuksenmukaista toimintaa olisi ehdotukseen vastaaminen. Tulkinta pohjautuisi yhteiseen tietoon toimintarooleista ravintolatilanteessa ja senhetkiseen kontekstiin, jossa viinin juonti ja tarjoilu ovat olleet läsnä.

Aiemmin tehdyssä tutkimuksessa on noussut esille muutamia keskeisiä seikkoja, jotka ovat olennaisia ehdotusten tulkinnassa. Ensinnäkin mielenkiintoista on se, millaista velvoittavuutta ehdotukseen on rakennettu. Koska toisen käskemistä pidetään pääsääntöisesti sosiaalisesti ongelmallisena toimintana, verhotaan velvoittavuus ja imperatiivisuus usein ehdotuksen muotoon. Jotta vuorovaikutustilanteessa korrektin velvoittavan ehdotuksen tai ehdotusmuotoisen direktiivin voi muodostaa, on puhujan otettava huomioon ehdotuksen vastaanottaja ja heidän välisensä sosiaalinen suhde; onko ehdottajalla ylipäänsä ”oikeus” kohdistaa vastaanottajalle kehoituksia siitä, mitä tämän tulisi tilanteessa tehdä. Lisäksi ehdottajan on huomioitava se, onko vastaanottajan olemassa olevan tiedon valossa mahdollista toteuttaa ehdotus ja koskeeko ehdotus ensinnäkin asiaa, jonka pitää tulla hoidetuksi. (Drew & Couper-Kuhlen 2014: 9–10;

Labov & Fanshel 1977: 77–79.) Ehdotuksia on kuitenkin myös sellaisia, joihin ei liity käskemisen kaltaista direktiivisyyttä. Niiden motiiveina ovat usein toiveet yhteistoiminnasta. Oman aineistoni ehdotukset ovat pääasiallisesti ehdotuksia jatkaa peliä, joihin punoutuu jonkin verran kehottavuutta, sekä kutsuja yhteistointaan.

Vuorovaikutuksen näkökulmasta ehdotukset ovat siis potentiaalisesti ongelmallisia, ja niiden esittäminen ja niihin reagointi vaatii huolellisuutta sekä ehdotustoiminnon tekijältä että sen vastaanottajalta. Ehdotustoiminnot voi nähdä kasvoja uhkaavina toimintoina (*face threatening act*, *FTA*, Brown & Levinson 1987[1978]: 65–67; ks. myös Goffman 1955: 5–45). Käsitteeseen sisältyy ajatus siitä, että jokaisella yhteisön kompetentilla aikuisjäsenellä on sosiaaliset kasvot: monijakoinen, julkinen minäkuva. Kasvojen käsitteeseen sisältyy se, että jokaisella on vapaus toimia vuorovaikutuksessa ilman ohjailua tai pakottamista, ja muut yhteisön jäsenet tunnistavat nämä oikeudet. Tämän teorian mukaan ohjailu ja käskeminen vaarantavat vastaanottajan kasvot. Tilanne kuitenkin muuttuu, mikäli vuorovaikutuksessa on esimerkiksi osanottajien välistä tiedollista epäsymmetriaa, mikä vaikuttaa ratkaisevasti siihen, mitä kunkin on mahdollista sanoa uhkaamatta vastaanottajan kasvoja

Vastaanottajan lisäksi ehdotukset uhkaavat myös itse ehdotuksen tekijän kasvoja. Tämä on tiiviisti yhteydessä preferenssiin ja siihen, että ehdotukseen on ensisijaista vastata myönnöllä. Kieltäytyminen ehdotetusta toiminnasta voi saattaa ehdottajan epämiellyttävään tilanteeseen ja johtaa kasvojen menettämiseen. Tutkielmani esimerkkien valossa erityisesti kieltäytyminen yhteistoiminnasta näyttäytyy erityisen kasvoja uhkaavana, ja ehdotusten potentiaalinen ongelmallisuus tulee esille useissa ehdotuksen sisältävissä esimerkeissä.

Ehdotuksista tämän tutkielman fokuksessa ovat erityisesti siirtymäehdotukset, joilla osanottajat pyrkivät aikaansaamaan siirtymän toiminnasta toiseen. Ei ole harvinaista, että siirtymää ja siirtymäehdotusta edeltää jonkinlainen fyysinen toiminta (Depperman et al. 2010: 1708; Nissi 2005: 168), jollaista myös analysoin esimerkeissäni. Siirtymien rakentaminen on monisyistä toimintaa, ja niissä yhdistyvät edellä esittelemäni osallistumiskehikon sekä ehdotusten ja kas-

vojen suojelun käsitteet. Koska siirtymäehdotuksissa on usein myös direktiivisyyden piirteitä, vaatii niiden tekeminen erityistä huomiota kaikkien tilanteen osanottajien kasvojen suojelemiseksi. Siirtymäehdotuksia tehtäessä on huomattavissa myös asennonvaihdoksia; jokin ehdotus voi olla erityisesti suunnattu yhdelle ehdottajan valitsemalle osanottajalle, jolloin osallistumiskehikko tilapäisesti muuttuu. Tämä voi liittyä tilanteessa läsnä olevien vuorovaikutukselliseen epäsymmetriaan siirtymäehdotusten kohdistuessa henkilöön, jolla oletetaan olevan tilanteessa valta tehdä päätös siirtymästä toiminnosta toiseen. (Mt. 168–170.)

3 Siirtymät pelimaailmasta arkitodellisuuteen

Analyysissa erittelen pelimaailman ja arkitodellisuuden välistä rajanvetoa ja kahden maailman välillä tapahtuvia siirtymiä. Sinänsä mielenkiintoista ja spesifiä aineistossa käytettyä tyyliä ja pelislangia (ks. liite 3) tarkastelen, mikäli se on esimerkissä tarkasteltavan ilmiön kannalta relevanttia. Erityisslangia esiintyy erityisesti, kun pelaajat keskittyvät intensiivisesti pelinarratiivin rakentamiseen ja pelitoimintojen suorittamiseen. Vastaavasti silloin, kun keskustelu lähenee arkipuhetta, pelisanaston käyttö vähenee.

Luvussa 3 tarkastellaan siirtymiä, jotka suuntautuvat pelimaailmasta arkitodellisuuteen päin. Näissä tilanteissa joku osanottajista hakee tavalla tai toisella pelitilanteen keskeyttämistä joko keskustellakseen jostakin arkitodellisuuden ilmiöstä tai suorittaakseen jonkin pelinulkoisen toiminnon. Käsiteltävinä ovat sekä verbaaliset että keholliset keinot: se, miten osanottajat pohjustavat ehdotuksiaan, missä muodossa ehdotukset tuotetaan ja keitä sisällytetään ehdotuksen vaikutuspiiriin sekä se, miten osanottajat ehdotuksiin tilanteessa reagoivat.

Kuten yleensä vuorovaikutuksessa, myös siirtymiä tehtäessä vuorovaikutuksen osanottajat pyrkivät rakentamaan yhteisymmärrystä ja etenemään tunnusmerkittävästi. Vuorottelun ja ehdotusten tekemisen kannalta tämä tarkoittaa sitä, että ehdotuksen tekijän on sijoitettava ehdotuksensa soveltuvaan kohtaan

vuorovaikutuksessa. Tällaista kohtaa kutsutaan keskustelunanalyttisessä tutkimuksessa siirtymän mahdollistavaksi kohdaksi (SMK, ks. esim. Hakulinen 1997b: 45–46). SMK:n muodostuminen on keskustelussa tapahtuva hienovarainen prosessi, mutta yksinkertaistetusti voidaan sanoa, että siirtymän mahdollistava kohta muodostuu, kun edellinen puhuja on lopettanut vuoronsa. Tutkielmani kannalta kiinnostavinta on se, miten osanottajat rakentavat sellaisia siirtymän mahdollistavia kohtia, joissa ei ainoastaan ole puhujan mahdollista vaihtua, vaan osanottajat tulkitsevat tilanteen niin, että siirtyminen kokonaan aiheesta tai toiminnosta toiseen on mahdollista.

Ehdotus on aineistossani tyypillinen tapa tuottaa siirtymä. Kaikkiaan ehdotukset ovat aineistossani tyypillisiä, ja niistä osa koskee sitä, miten pelaajien tulisi missäkin pelin tilanteessa toimia, jolloin ehdotus ei muodosta varsinaista siirtymää pelin ulkopuolelle. Toiset ehdotuksista johtavat kuitenkin siirtymään, jonka jälkeen pelin osanottajat tulkitsevat vuorovaikutuksen kehyksen muuttuneeksi.

Luvussa 3.1 pohdin sitä, miten siirtymä tuotetaan ehdotuksella, miten ehdotuksen muoto on valittu ja keitä ehdotuksen piiriin sisällytetään. Luvussa esimerkkeinä on aineistoni ehdotusten joukossa tyypillisiä konditionaalimuotoisia ehdotuksia, ja tarkastelun kohteena on myös konditionaalin käyttö kielellisenä valintana. Luku 3.2 keskittyy aiheesta poikkeamiseen ja osallistumiskehikon rakentumiseen poikkeaman myötä syntyneessä vuorovaikutustilanteessa. Luvussa 3.3 keskityn tarkemmin pelin sosiaaliin rajoihin eli siihen, millaisten ehtojen voimassaollessa pelitilanne on osanottajien tulkinnan mukaan voimassa ja siihen, koska se tulkitaan keskeytyneeksi.

3.1 Konditionaalimuotoiset ehdotukset

Ensimmäisessä esimerkissä pelitilanne on vasta alkamassa. Tilanteen osanottajat selvittelevät sitä, mihin ovat viime kerralla pelissään jääneet, mikä on kokonaistilanne ja keitä hahmoja tilanteessa on ja on ollut osallisina. Tällöin liikutaan

pelin sosiaalisessa kehyksessä, jossa metakeskustelu käydään. Metakeskustelussa narratiivisuuden aste on kuitenkin arkipuhetta korkeampi, ja siirtymät narratiivin ja metakeskustelun välillä ovat usein huomaamattomia. Tämän tutkielman fokuksessa ovatkin siirtymät, joissa pelin narratiivista ja maailmasta siirrytään kokonaan pois arkitodellisuuteen ja sosiaaliseen kehykseen. Tällainen siirtymä tapahtuu esimerkissä 1 riveillä 20–24. Siirtymän aloittaa Teppo etsimällä lasiaan (r. 18–21), ja siirtymän täydentää ehdotus virvoitusjuoman nauttimisesta sekä ehdotuksen saama reaktio (r. 22–25).

Esimerkki 1 (10_20: 07:02)

01 Teppo: se on nytte (0.2) te ootte siin pari päivää
 02 (1.2)
 03 nuoleskellu haavoja ja,
 04 (0.2)
 05 Ville: thh
 06 (2.6)
 07 Ville: teijän vika.
 08 (0.8)
 09 Tuomas: .mt mikäs >se nyt ol- se< komissaarin nimi
 10 nyt oli.
 11 Teppo: >se oli<↑Matthus.
 12 (0.6)
 13 Tuomas: Matthus,
 14 Teppo: Matthus.
 15 (0.8)
 16 Tuomas: o#ke:i#.
 17 (1.4)
 18 Teppo: °oliks° tää nyt mun.
 19 Heikki: °ei°
 20 Ville: tää.
 21 (1.8)
 22 Teppo: °pitäiskö si°tä ottaa vähä limuu °ennen ku
 23 käydää°
 24 (0.8)
 25 Ville: **mä haen sen pullo. [VILLE NOUSEE YLÖS JA MENEE**
KEITTIÖÖN.
 26 **(2.8)**
 27 Teppo: lämpimäks tää.
 28 Ville: ↑tää! o vähä läm^hmih.
 29 (1.6)
 30 Teppo: mm-m?
 31 Ville: siis >eiks noit pysty pitää niinku<
 32 ollenkaan auki.
 33 Teppo: ei >se ei<aukee siit (.) siit (0.6) se aukee

34 siit sev verra >et sit se< kissa menee siitä u[los
 35 ku se
 36 ? : [mm.
 37 Teppo: au[kee °niinku° (.) tohon suuntaan.
 38 ?: [krhm krhm
 39 (1.6)
 40 Teppo : >mä aattelin< et joskus jos joku: (0.4) kesä
 41 vois (0.4) °kesyy° rakentaa semmosen
 42 verkkosysteemin °siihen eteen°

Tepon riveillä 22–23 tuottama vuoro toimii ehdotuksena. Se on rakennettu interrogatiivimuotoisella lauseella, joka sisältää *pitää*-verbin konditionaalimuodossa sekä kysymysliitteen *-kO*.

Tutkimuksessaan modaaliverbeistä spontaaneissa keskusteluissa Hakulinen & Sorjonen (1989) toteavat, että modaaliverbien käyttöön liittyy useita seikkoja, jotka vaikuttavat niiden tulkintaan. Konditionaalin käyttö ehdotuksessa rakentaa kohteliaisuutta lieventämällä modaalililmauksen velvoittavuutta, ja täten suojelee vuorovaikutusosapuolten kasvoja (mts. 75). Heidän aineistossaan (mts. 83) konditionaalimuotoisia *pitää*-verbejä esiintyikin aineistossa kolme kertaa enemmän kuin indikatiivimuotoisia, ja suurinta osaa tapauksista käytettiin toisille suunnatuissa toimintaehdotuksissa. Myös Kauppinen (1998: 103–106) toteaa tutkimuksessaan, että *pitää*-verbin konditionaalit ilmaisevat yleensä ehdotuksia, toivomuksia ja suunnitelmia. Vaikka Kauppisen aineisto onkin koottu lasten puheesta, pidän näitä havaintoja pätevinä myös omiin esimerkkeihini, joissa *pitää*-verbin konditionaalit näyttäytyvät selvästi enemmän ehdotuksina tai puhujan henkilökohtaisten halujen ilmaisimina kuin varsinaisesti nesessiivisinä. Modaaliverbien tulkintamahdollisuudet ovat tiiviisti sidoksissa tilanteiseen kontekstiin, ja kuten myös Isossa suomen kieliopissa mainitaan (VISK §1562), on modaaliverbit merkitysten lokeroimisen sijaan paras ymmärtää siten, että ne asettuvat jatkumolle, jonka ääripäinä ovat toisaalta välttämättömyys ja toisaalta mahdollisuus. Kysymysliitteen *-kO* lisääminen *pitää*-verbiin korostaa ilmauksen kysyvää ja ehdottavaa funktiota. Tutkielman esimerkeissä 1 ja 2 vastaanottajat käsittelevät myös responsseillaan *pitää*-verbin sisältäviä siirtymäaloitteita ehdotuksina tai mahdollisuuden ilmaisimina ennemmin kuin velvoittavina.

Muodoltaan Tepon ehdotus (r. 22–23) on nollapersoonalausuma. Lappalainen (2015) ja Laitinen (1995) ovat tutkineet nollapersoonalausumien käyttöä.

Nollapersoonana on tyypillinen modaalisuutta ilmaisevissa lausumissa. Modaali-ilmausten yhteydessä nollasubjekti on jopa ilmisubjektia yleisempi (Lappalainen 2015: 415). Nollapersoonana on myös usein osana kiteytynyttä ilmaisua (mts.), jollainen on myös tutkielmani esimerkissä 1 esiintyvä muotoilu *pitäiskö sitä*, joka on tavanomainen erilaisissa ehdotuksissa. Hakulisen mukaan (2001[1987]: 147) *sitä* on pragmaattinen partikkeli, jonka tulkinta on monesti ongelmallista ja aina kontekstisidonnaista. *Sitä*-partikkeliä voi pitää rakenteellisesti paikanpitäjänä (VISK § 915).

Kuten Lappalainen (mts. 403) esittää, on nollapersoonalla erityinen vuorovaikutuspotentiaali, sillä sen viittausala on hyvin joustava ja epämääräinenkin. Se, ketkä ovat viittauksen piirissä, on kontekstista riippuvaista. Esimerkin 1 vuorovaikutustilanteessa *pitäiskö sitä* -ilmauksen voikin tulkita elementiksi, jolla puhuja sisällyttää itsensä lisäksi muut puhetilanteen osanottajat ehdottamaansa toimintaan ja kutsuu muita kanssaan virvoitusjuoman nauttimiseen (ks. VISK § 1317). Tulkinta *pitäiskö sitä* -ilmauksen viittausalasta muodostuu paitsi vuoron osasta *ennen ku käydää* (r. 22–23), joka monikollisena (*ennen ku* ['me'] *käydää*) viittaa kaikkien osanottajien toimintaan, erityisesti siitä, miten vuoro itse tilanteessa tulkitaan. Villen reaktio (r. 25) ei kyseenalaista sitä, etteikö Tepon ehdotus koskisi jokaista osanottajaa.

Ehdotus ei keskeytä sitä edeltävää, vielä pelin sisäistä sekvenssiä, sillä tilanne, jossa komissaarin henkilöllisyyttä on tiedusteltu, on saanut sekä vastauksen että vahvistuksen. Teppo sekä vastaa Tuomaksen kysymykseen että Tuomaksen vahvistettua komissaarin nimen vielä ikään kuin kaksoisvahvistaa vastauksen toistamalla komissaarin nimen. Tuomaksen vahvistettua asian ymmärrätyksi ja siitä keskustelun riittäväksi (r. 16 *o#ke:i#*.) Teppo suuntaa katseensa pöytään ja kohti tyhjää juomalasia ja tauon jälkeen tuottaa vuoron *oliks tää nyt mun*. Tepon puhetoiminto (kysymys) ja fyysinen teko (lasiin tarttuminen) aloittavat yhdessä tyhjentyneen lasin kanssa siirtymän pelin ulkoiseen maailmaan. Teko saa vastauksekseen sekä Heikin esittämän sanallisen responssin että Villen sanallisen täydennyksen, joka yhdistyy fyysiseen toimintoon, lasin ojentamiseen. Seuraavassa tarkennetussa litteraatiossa on esitetty ehdotusta pohjustavan siirtymän kehollisen toiminnan ja puhetoimintojen yhdistyminen:

18	Teppo:	[oliks tää nyt mun.]
		[TARTTUU LASIIN]
19	Heikki:	°ei°	
20	Ville:	[tää.]
		[ANTAA OIKEAN LASIN]
21		[(1.8)]
		[TEPPO TARTTUU OJENNETTUUN LASIIN]	

Siirtymä tulkitaan pelipöydässä ongelmattomaksi, sillä Ville ja Heikki ohjaavat yhteistoiminnallisesti Tepon ottamaan oikean lasin: Heikki vastaa kielellisesti kysymykseen, Ville ojentaa Tepolle oikean lasin ja kielentää lasin samalla. Tepon pohdinta siitä, mikä mahtaa olla hänen lasinsa, pohjustaa hänen varsinaista ehdotustaan ja luo ehdotustoiminnolle luonnollisen paikan. Siirtymä pelinulkoi- seen maailmaan on näin tehty ja voidaan siirtyä varsinaiseen ehdottamiseen.

Tepon ehdotuksen (r. 22–23) jälkeinen Villen vastausvuoro (r. 25) *mä haen sen pullon* käsittelee ehdotuksen hyväksyttynä, ja vuoronsa jälkeen Ville nousee pöydästä. Sanallinen vastaus ja toiminta yhdessä (r. 25 alkaen) rakentavat tulkinnan ehdotuksen ongelmattomuudesta tilanteessa. Tulkintaa tukee Villen reagoititapa, joka suuntautuu suoraan ehdotuksen hyväksyntää seuraavaan ke- holliseen toimintaan, eikä ehdotuksen eksplikoitua hyväksyntää tai tarkempaa evaluaatiota tarvita. Ehdotus ei siis vaadi sen kummempaa käsittelyä, ja Villen noustua keskustelu siirtyykin suoraan huoneen kohonneeseen lämpötilaan (ri- vistä 27 eteenpäin).

Tulkintani mukaan pelimaailmassa ei vielä tässä vaiheessa olla niin sy- vällä, että osanottajat pitäisivät ongelmallisena pelinulkoiseen suuntautuvassa keskustelussa ja toiminnassa viipymistä. Tämä tulkinta syntyy erityisesti Tepon ehdotuksen kohdasta *ennen ku käydää*, josta voi päätellä, että hän tulkitsee eh- dotuksensa sijoittuvan vuorovaikutuksen kohtaan, joka on ajallisesti ennen pelin varsinaista käynnistymistä, ja ettei pelin narratiivisuuden aste ainakaan pelinjoh- tajan näkökulmasta ole kovin korkea ja ehdotustoiminnon voi siten toteuttaa ky- seisessä kohdassa ongelmattomasti.

Vaikka pelimaailma on jo puheen ja tekojen tasolla aktivoitu, eivät muut- kaan osanottajat näytä vielä laskevan peliä täysin käynnistyneeksi, sillä ehdo- tuksen jälkeen viriää keskustelu arkitodellisuuden aiheista ilman, että kukaan

osanottajista tekee aloitetta siirtyä takaisin pelimaailmaan. Mikäli tässä vaiheessa peliä muiden aiheiden pitkällistä käsittelyä pidettäisiin ongelmallisena, yrittäisi joku osanottajista todennäköisesti tuoda tämän joko eksplisiittisesti tai implisiittisesti ilmi (ks. esimerkit luvussa 4), mutta näin ei tapahdu vaan kaikki jatkavat pelinulkoista keskustelua.

Seuraavassa esimerkissä Villen ehdotus (r. 51), *pitäskö meitä ottaa olutta*, asettaa arvioitavaksi vaihtoehtoisen toiminnan aloittamisen veden juonnin sijaan. Muilta osin Villen ehdotusvuoro on samanmuotoinen esimerkissä 1 läpikäydyn Tepon ehdotuksen *pitäskö sitä ottaa vähä limuu* kanssa, mutta Tepon teemapaikkainen paikanpitäjä *sitä* on korvattu eksplisiittisellä viittauksella kaikkiin, monikon 1. persoonan pronomiinilla *meitä*, joka sisällyttää kaikki osanottajat Villen ehdotuksen piiriin. Esimerkissä Ville ilmaisee halunsa ottaa olutta tekemällä ehdotuksen muille. Hän esittää ehdotuksensa monikon 1. persoonassa, ja kutsuu siten pelitoverinsa keskustelemaan aiheesta.

Esimerkki 2 (30_40: 9:04)

01	Teppo:	se oikee [huutaa vielä niinku et onks tääl
02		sit joku muu
03	Ville:	[hi hi
04	Teppo:	joka halua vastustaa niinku
05		kei[sari tahtoo et,]
06	Heikki:	[mhy mhy mhy .nff] mhy
07	Teppo:	.hh nii mitä et ketä te <tottelette>;
08		(0.8)
09	Teppo:	°ni sit° näyttää siltä että.
10		(1.6)
11	Teppo:	hommaa hoidet[aa silläh,
12	Tuomas:	[yh häh häh häh (-)
13	Heikki:	°mhy mhy mhy°
14	Tuomas:	.hhh .h[h °khe°]
15	Teppo:	[rupee ne] ovet aukeemaa siel nii?]
16		(0.6)
		[HEIKKI PYYHKII KÄSIÄÄN TOISIAAN VASTEN] (*)
17	Tuomas:	°ju°ma:laut hyvä tyyppi neuvottelee.
18	Teppo:	aa ↑hah
19	Heikki:	[krh
		[HEIKKI NOUSEE PÖYDÄSTÄ JA POISTUU
20		(0.8)
21	Ville:	dk .mts
22		(0.8)
23	Tuomas:	mt #joo#,
24		(1.2)
25	Tuomas:	(k[ai,)
26	Ville:	[kai (niil o) sitte jotai a- ajoneuvoi mis o

Päätöksenteko ei esimerkin (1) virvoitusjuomakeskustelun tapaan etene yhtä ongelmattomasti, vaan sitä joudutaan puimaan pidemmän aikaa. Esimerkissä osanottajat tuovat esiin sellaisia ongelmia kuin onko ajankohta liian aikainen alkoholin nauttimiseen (*ennen sauna*) sekä sitä, että Tuomaksella on krappula (r. 78–80). Toiset sekä yllyttävät Tuomasta että jatkavat oluen ottamiseen liittyviä järjestelyjä. Esiin otetut seikat ovat sellaisia, jotka ilmaisevat käsityksiä alkoholinkäytön tietynlaisesta paheksuttavuudesta ja tabuasemasta, jotka asettavat oluen nauttimisen enemmän käsittelyä vaativaksi asiaksi kuin vedenjuonnin.

Olutehdotuksen rivillä 51 voidaan nähdä kumpuavan ensiksikin Tepon vuorosta *.mth °mä käy ottaa vaikka vettä°* (r. 49), jonka hän tuottaa noustuaan pöydästä lasinsa kanssa. *Vaikka* voi kontekstista riippuen saada useita tulkintoja, mutta tässä tilanteessa se on tulkittavissa lausumapartikkeliksi, jolla puhuja esittää oman ehdotuksensa (Kauppinen 2016: 166–167) juotavien joukosta. Vuoron *vaikka* osoittaa, että tyhjän lasin voisi täyttää muullakin kuin limulla: aiemmissa on nautittu virvoitusjuomaa, ja kontekstista käy ilmi, että osanottajat tietävät olutta hankitun. Toiseksi Villen ehdotuksen mahdollistuminen selittyy pelitilanteen asteittaisesta aukeamisesta. Aiemmin pöydästä on noussut sitä sen kummemmin sanallistamatta Heikki, joka on Tepon vuoron aikaan edelleen poissa pöydän äärestä ja pesee käsiään keittiössä. Tepon vuoro (r. 49) on vielä eksplisiittisesti yksikön 1. persoonan muodolla rajattu koskemaan vain häntä itseään, joten siirtymä ei Tepon vuoron kohdalla ole vielä täysin tapahtunut, vaikka se onkin selkeä askel pois pelikehyksestä. Siirtymä muodostuu asteittain Heikin noususta, Tepon vuorosta ja lopulta Villen ehdotuksesta.

Heikin nousua (r. 19 aikana) on edeltänyt kehollinen pohjustus, joka muodostuu tämän pyyhkiessä käsiään toisiaan vastaan, millä hän ilmaisee käsien pesun tarvetta ja osoittaa, että hän on aloittanut siirtymän. Tällaisella liikehdinnällä Heikki yrittää mahdollisesti saada tilaa omalle toiminnalleen tai valmistaa muita tulossa olevaan keskeytykseen. Lastenvälistä vuorovaikutusta tutkittaessa on huomattu, että lapset tekevät peliin siirtyessään mieluiten kehollisia aloitteita, ja näissä tapauksissa kielteisen vastauksen (*rejection*) mahdollisuus onkin pie-

nempi (Cromdal 2001). Tämä tukee havaintoani siitä, että siirtymää kohti suuntaavan puhujan preferoimattomaksi oletama toiminto (pelin narratiivin keskeytys tai siitä muuten pois siirtyminen) saa edelleen usein joitakin kehollisia toimintoja. Alla kuva tarkentaa Heikin nousemista edeltävää kehollista toimintaa. Kaappaushetki on merkitty litteraattiin asteriskilla (*; r. 16 toiminnan aikana).

Kuva 2: Heikki pyyhkii käsiään toisiaan vasten.



Heikki on toiminnallaan aktivoinut sekä ”pöydästä nousemisen” että ”veden” kehykset, ja nämä ikään kuin avaavat väylän tilanteessa seuraaville, kyseisiin aiheisiin liittyville kielellisille ja kehollisille toiminnoille. Villen vuoron kimmokkeena toimii Tepon lausuman kohta *vaikka vettä*, joka implikoi sitä, että Tepolla on jano, hän haluaisi jotakin juotavaa ja hän tuo esille veden juomisen mahdollisuuden. Tepon kiinnostus vedenjuontia kohtaan (r. 49) motivoituu keittiössä juuri avatusta vesihanasta, kun Heikki on siirtynyt pesemään käsiään. Tepon, jolla on illan järjestelyissä isännän auktoriteettiasema, nouseminen pöydästä saattaa myös antaa mahdollisuuden tilanteen syvällisempään avaamiseen ja pelinulkoisten toimintojen suorittamiseen.

Heikki on kuitenkin ilmipanemattomasti ehdotuksen osallistumiskehikon ulkopuolella, sillä aineistosta käy ilmi, että tilanteen osanottajat tietävät hänen aikovan pidättäytyä alkoholin juomisesta seuraavina viikkoina. Tuomaksen tuotama, Villen ehdotusta seuraava vuoro $\uparrow MI \downarrow$ $\uparrow VILle$. (r. 53) on tuotettu liioittelevan kauhistelevaan sävyyn, joka on muodostettu voimakkaampana erottuvana äänenvoimakkuutena sekä intonaatiolla, jossa sanojen alkuosat korostuvat. Ville tulkitsee vuoroon liittyvän paheksuntaa, sillä hän puolustelee ehdotustaan

seuraavilla riveillä. Tuomaksen tuotettua rivin 53 vuoronsa Ville katsoo tätä ja nauraa, mutta siirtää paheksuntaa kohdattuaan pian katseensa keittiössä olevaan Teppoon, joka pian osoittaaakin samanmielisyyttä toistamalla Villen ehdotuksen *pitäiskö< meidän nyt yhet*, jossa myöntyväisyys on rakennettu toistamalla konditionalimuotoinen ehdotus ja lisäämällä siihen myöntyväinen *nyt*.

Pitäiskö-muodon käytön ytimessä vaikuttaa kyseessä olevassa tilanteessa olevan erityisesti puhujan pyrkimys tunnustella muidenkin osanottajien halukkuutta oluenjuontiin. Konditionaalia käyttämällä voidaan pienentää mahdollisuutta menettää kasvonsa (Hakulinen & Sorjonen 1989: 75, 83), minkä voi myös tässä tilanteessa ymmärtää yhdeksi puhujan motiiveista konditionaalin valintaan, sillä kuten esimerkeistä 1 ja 2 (ja erityisesti edellä käsitellystä Tuomaksen rivin 53 reaktiosta) käy ilmi, herättää ehdotus oluenjuonnista enemmän keskustelua ja evaluaatiota kuin vastaavanlainen ehdotus virvoitusjuoman nauttimisesta. Tällöin puhujan intentioissa olisi ennakoidusti vähentää itseensä kohdistuvaa paheksuntaa ja lieventää mahdollisia ehdotukseen kohdistuvia kieltäytymisiä, eli suojella omia kasvojaan.

Valinnan merkitykseen pääsee hyvin käsiksi myös vertailemalla sitä muihin tilanteissa mahdollisiin ehdotus- tai kysymysmuotoihin. Vuoro *pitäiskö meidän ottaa kaljaa* voisi olla myös muodossa *Otetaanko kaljaa?* Vielä selkeämmin omat intentionsa voisi paljastaa vuorolla *Minä otan nyt kaljaa, otatko sinä?* Kun *pitäiskö meidän ottaa* -muodon ytimessä näyttäisi olevan tiedustelu siitä, olisiko oluen nauttiminen kyseessä olevassa tilanteessa suotavaa tai jopa toivottua, kohdistuu *otetaanko*-muodon kysyvyys etupäässä fyysiseen toimintaan jonkin asiointilan tiedustelun sijaan. *Pitäisikö*-muodolla puhuja tunnustelee yleistä ilmapiiriä ja sitä, onko tuo ilmapiiri suotuisa oluen nauttimiselle. *Otetaanko*-muoto paljastaa puhujan intentiot asettaen tämän suoremmin arvioinnin alaiseksi, kun taas *pitäisikö* antaa mahdollisuuden kasvojen suojelemiseen. Puhuja kuitenkin varmistaa tilanteessa muiden hyväksynnän ja erityisesti hakee jotakuta nauttimaan olutta kanssaan. Koska olutta on hankittu, on aihe ollut aiemmin puheenalaisena eikä keskustelunaihe näin ollen ole uusi, jolloin aiheen ottaminen esille saattaisi vaatia vieläkin huolellisempaa valmistelua.

Luvun esimerkeissä siirtymiä suoritetaan interrogatiivilauseilla, joissa ilmaistaan toimintaehdotus *pitäiskö*-muodolla. Kummassakin tapauksessa tilanne on jo alkanut suuntautua siirtymään päin erilaisten pohjustusten kautta. Esimerkissä 2 osa pelaajista on jo suorittanut siirtymän, jonka jälkeen *pitäiskö*-muotoinen ehdotus sisällyttää loputkin pelaajat ehdotuksen piiriin ja katkaisee vuorovaikutuksen.

3.2 Keskustelun väärää sijaintia osoittavat kielenaineokset

Tämän luvun esimerkkitapauksessa tarkasteltava siirtymä eroaa edellisestä siten, ettei siirtymään johda ehdotus vaan aiheen vaihtaminen. Aiheenvaihdon kielellinen merkitseminen toimii siirtymän aloittajana ja on tämän luvun analyysin ytimessä. Esimerkkikatkelma on vaiheesta, jossa osallistujat ovat peliin orientoituneita ja takana on monia tapahtumia pelin maailmassa. Pelin narratiivissa ollaan jo ensimmäistä esimerkkiä syvemmällä, ja kielellisesti tilanne vastaa narratiivista kehystä: siinä on roolipuhetta, Tepon kertovia vuoroja ja runsaasti erityisslangia. Esimerkissä kyse on siirtymästä puhumaan pelistä kaupallisena tuotteena, mikä ei kuulu itse pelin pelaamiseen. Keskustelu siirtyy koskemaan pakeeteissa myytäviä pelifiguureita (dire avengers, ks. r. 14), joiden myyntiä hallitsee Warhammer-pelin oikeudet omistava yhtiö (Games Workshop, tässä GW rivillä 27, ks. myös liite 3).

Esimerkki 3 (50_60: 05:54)

01	Ville:	ja samal vähä tutkaillaa et näkyyks sielä niinku
02		mitääm,.hhhh <u>poikkeavia</u> jälkiä et onks sielä
03		niin[ku,
04	Heikki:	[mm-m?
05	Ville:	käynty joku; (0.4) sen <jälkeen> ku siäl on niinku
06		loppunu #ne hommat#,,=
07	Tuomas:	=mm,
08		(1.0)
09	Ville:	vai oks kaikkialla vaa tasanem paksu, (0.2) pölyh,
10	Teppo:	ai n(h)i< .hhh
11		(0.6)
12	Teppo:	kuulitsä muu#te t- >tot-< ä- >väl-<# (.) #vähänh#
13		hh ↓ei liity tähä >mut siis<, (.) kuulitsä Tome

14 ku, (.) aikasemmiha oli ne [dairävendserit? (0.4)
[NOSTAA KATSEENSA TUOMAKSEEN
15 Tuomas: [nii?
16 Teppo: niit oli kymmene boksissa? (.) ja sit se makso
17 [kolkyt euroo? (0.2)]
[HEIKKI NYÖKKÄILEE KATSE PÖYDÄSSÄ]
18 Tuomas: nih.
19 Teppo: nyt ne muutti se sillee et niit o viis boksissa
20 ja se maksaa kaksy↑kuus euroo.
21 Heikki: KH [mhyh]
22 Tuomas: [<M:I]TÄ>?
23 (0.4)
24 Tuomas: <MIk[si>.
25 Teppo: [ih hih hih hi .hhh fkoska (sen)
26 [voi myydä sil]leif.
27 Ville: [f↑s_on gee veeɸ.]
28 Teppo: he he he .hhh @ne[ljä e- y-@ nel]jä euroo
29 Tuomas: [↑mIksi. hi hi]
30 Teppo: ↑vähemmä viis< v- viis figuu vähemmä?

Tepon tuottaman vuoron aloitus *ai niin* rivillä 10 on huomionkohdistin ja pohjustaa poikkeamaa meneillään olevaan toimintaan. *Ai niin* ilmaisee erityisesti, että tulossa on jotakin, jonka puhuja on tiennyt, mutta joka ei ole ollut mielessä. Usein toisen puhujan sanoma toimii tuolloin muistutuksena asiaan. (Koivisto 2013: 279–280.) Videotallenteesta näkyy, että Teppo selaa ennen riviä 10 tietokoneellaan sivustoa, jolla esitellään jonkinlaisia pelifiguureja.⁴ Onkin hyvin mahdollista, että Tepon tulossa oleva kertomus kumpuaa nimenomaan pelin ulkopuolella selatusta sivustosta.

Esimerkissä Teppo rakentaa aloittaa siirtymän pelin maailmasta arkitodellisuuden suuntaan tuottamalla vuoron, jonka aloittaa *ai niin*, ja joka laskee tilanteen narratiivisuuden astetta. Vuorossa yksi keskeinen elementti on *muute[n]* (r. 12), joka käsittelee tulossa olevaa toimintoa väärin sijoitettuna ja jonka avulla on mahdollista sisällyttää meneillään olevaan vuorovaikutukseen jotakin siihen varsinaisesti kuulumatonta (Sorjonen 1989: 132). Sisällytetty asia on usein jo käsiteltyihin tai odotuksenmukaisiin sisältöihin liittymätön, ja sen ei siis ole odotuksenmukaista esiintyä puhujan sille valitsemalla paikalla. Tällaisia keskustelun elementtejä on kutsuttu englanniksi termillä *misplacement marker* (Schegloff & Sacks: 319–320; mts). Puhuja suuntautuu selvästi toiminnon sekä

⁴ Pelifiguurit Tepon tietokoneen näytöllä näkyvät (käsitteilyn vuoksi vaillinaisesti) myös kuvassa 3 sivulla 40.

osallistumiskehikon ja puheenaiheen vaihtamiseen ja käyttää vielä eksplikoitua väärän osoitteen merkitsintä *ei liity tähän* (r.13).

Tepon vuoro (r. 10–17) on rakennettu keskeneräiseksi, jolloin vastaanottajalle syntyy odotus tulevasta kielellisestä toiminnosta, vaikka itse ydintoimintoa, tässä tapauksessa Tepon uutisen kertomista riveillä 19–20, ei ole vielä tuotettu. Kuulija asettuu odottamaan uutista tai jotakin muuta kuulemisen arvoista, mihin johtaa erityisesti rivin 12 *kuulitsä muute*, joka antaa ymmärtää, että jotakin kuultavaa on tulossa. Tuomas myös tulkitsee vuoron keskeneräiseksi, sillä hän vastaa *nii*-vuorolla, joka on konventionaalisesti responssi, joka tuotetaan silloin, kun vastaanottaja odottaa puhujan vuorolle jatkoa. (Sorjonen 2001: 216–217.) *Nii*-muotoisella vuorollaan Tuomas kutsuu Teppoa saattamaan loppuun aloittamansa toiminnon ja osoittaa tunnistaneensa Tepon halun kertoa jotakin.

Siirtymää ja siihen liitettyjä väärän osoitteen merkitsimiä seuraava päätoiminto on muodoltaan Tepon kertomus. Siitä on eroteltavissa kertomuksen kaikki rakenneyksiköt, joita ovat johdanto-, kerronta- ja vastaanottojaksot (Routarinne 2003: 40). Kuulijaksi aiotuksi on Tepon katseella ja yksikön 2. persoonan muodolla *kuulitsä muuten* osoitettu Tuomas. Kertomuksen rakenteessa *kuulitsä muuten* on etiäinen, joka suunnataan kuulijaksi aiotulle. Tuomas kannustaa Teppoa jatkamaan vuoroaan tuottamalla vastaanottavia, kertomuksen kehyksessä odotuksenmukaisia responsseja, jolloin Tepolla on lupa jatkaa tarinaansa. Tällainen responssi on kertomuksen rakenteessa niin kutsuttu kehote, joina Tuomaksen *niin*-vuorot (*nii?* ja *nih.*) riveillä 15 ja 18 toimivat. Tuomaksen toinen responssi *nih.* (r. 18) on kertomuksen jatkamisen kannalta olennainen, koska sillä Tuomas osoittaa, että hän tunnistaa Tepon kuvaaman alkutilanteen ja on valmis vastaanottamaan Tepon tarjoaman jatkoon. Tuomaksen tarkkaa katseen suuntaa ei voi videoinnin perusteella varmistaa, sillä tarkastelun alla olevassa tilanteessa Heikki on lähes koko ajan Tuomaksen silmien edessä. Tuomaksen pään suunnasta ja asennosta voi kuitenkin tehdä oletuksen, että Tuomas katsoo Teppoa.

Esimerkin 3 katkelmassa osallistumiskehikko on liikkeessä ja siinä tapahtuu asennonvaihdoksia. Kuten luvun alussa kerroin, oli tilanne ennen esimerkkiä narratiivisuuden asteeltaan korkea. Tällaisissa tilanteissa jokaisella osanottajalla

on oma roolinsa, ja aineiston tarkastelu osoittaa, että pelin ollessa intensiivisimmillään kaikki osallistuvat – ja kaikkien oletetaan osallistuvan – peliin ja sen tilanteiden rakentamiseen. Muodostaessaan siirtymän Teppo kuitenkin valitsee vastaanottajakseen Tuomaksen. Tämän hän tekee sekä persoonamuodoilla (*kuulitsä*, r. 12) että katsomalla Tuomasta (r. 14 aikana). Tuomas hyväksyykin vastaanottajan roolin, mikä ilmenee edellä eritellyistä vastaanottajan keinoista, jotka Tuomas ottaa käyttöönsä. Rivit 10–20 koostuvat Tepon kertomuksen rakentamisesta, jossa Tuomas on omaksunut vastaanottajan roolin. He muodostavat osallistumiskehikon ytimen, ja Ville ja Heikki asettuvat sivustakatsojien rooliin (*bystanders*, Goffman 1981: 131–137). Huomionarvoista on kuitenkin se, kuinka Heikki nyökkäilee Tepon tullessa kertomuksensa keskikohtaan. Nyökkäilyllä hän sekä osoittaa tunnistavansa Tepon kuvaaman alkutilanteen että asettuu kertomuksen vastaanottajaksi. Heikki ei kuitenkaan katso Teppoa vaan pöytää ja pitää itsensä ikään kuin sivustaseuraajan ja vastaanottajan roolien välimaastossa. Kun tilanne etenee kertomuksen huippukohtaan, asemoituvat Ville ja Heikki tilanteessa uudelleen ja ottavat aktiivisen vastaanottajan roolin, jossa tuottavat responsseja Tepon tarinaan. Tilanne aukeaa, ja kaikki ryhtyvät keskustelemaan esille tuodusta aiheesta, mikä osoittaa, että myös muilla kuin Tuomaksella on kertomuksen arviointiin ja tilanteeseen osallistumiseen tarvittava tiedollinen kompetenssi.

Pöytäroolipelin eteneminen vaatii osanottajilta kielellistä sitoutumista. Tältä osin se eroaa monista lautapeleistä tai vaikka kroketin tyyppisistä pihapeleistä, joissa keskeistä on fyysisten toimintojen suorittaminen omalla vuorolla. Tällöin peli etenee tavoitellusti, vaikka osanottajat puhuisivat peliin liittymättömistä aiheista, kunhan he suorittavat pelin etenemisen kannalta välttämättömät toiminnot sääntöjen mukaisesti omalla vuorollaan. Pöytäroolipelissä on kuitenkin sekä kielellisiä että kielenulkoisia toimintoja, joihin osanottajien tulee sitoutua, jotta peli etenee sääntöjen ja odotusten mukaisesti. Peli muodostuu suurelta osin pelaajien yhteistoiminnassa muodostamasta suullisesta narratiivista, jonka odotuksenmukaisen muodostumisen edellytyksenä on kaikkien pelaajien sitoutuminen pelin maailmaan myös puheen tasolla. Koska muunlainen kielellinen

toiminta tekee pelin jatkamisen mahdottomaksi, voidaan sitä pitää pelin viitekehksessä preferoimattomana toimintana.

3.3 Osallistumiskehikon tulkinta siirtymissä

Tässä luvussa tarkastellaan erilaisia tulkintoja, joita pelitilanteen osanottajat voivat tehdä siirtymistä ja tilanteen osallistumiskehikosta. Analyysin kohteena on pelimaailmasta ulospäin suuntautuva siirtymä, jossa eräs pelaajista suorittaa siirtymän, jonka kuitenkin rajaa eksplisiittisesti koskemaan vain itseään. Tämä johtaa osanottajien erilaisiin tulkintoihin siitä, onko pelikehys edelleen aktiivisena.

Esimerkki on poimittu tilanteesta, jossa narratiivisuuden aste on erittäin korkea ja kaikki osanottajat ovat hyvin sitoutuneita peliin. Korkean narratiivisuuden asteen merkkeinä ovat tässäkin osanottajien rooleissaan tuottamat puhunnokset sekä Tepon kertovat, tarinaa rakentavat vuorot. Heikki suorittaa siirtymän pelimaailmasta ulos siirtymällä pois pelipöydän äärestä ja ilmoittamalla *mä käyn hakee limua*.

Esimerkki 4 (60_70: 06:09)

```
01 Ville: noh, (.) mää, (.) jatkan tota;
02         (0.6) mts edessä siel (0.2) pimeessä #niinku#,
03         (1.0) laas- teen, (.) teen
04         laajaa kaarta sinne saatti et mä käyn, (0.2) tekee<,
05         (.) meen sinne mettääh, hh (0.4) kuljen
06         noitte edellä ja, (.) käy- käyn tekee
07         sellasen et:>se
08         jo-<, (.) katotaa että jos_se< jossei siäl ois ketää
09         ni sit mä voi käydä se auton; (.) auton, (.) sam
10         mut#taa ja pistää#?
11         (0.4)
12 Teppo: mts .hh ei siellä kyllä mittään näy ja; (.) iha-
13         ihan hiljasta on. (.) .hh (no) on siellä e- se< se
14         maasto ov vähä hemmost se vo- (.) se om melkee ihan
15         ku jossai suolla olis et >siel (on tot-)< tosi
16         kos#teeta ja# .hh >hellane<, (0.2) #(vä[hä niin[kö)
17         upot-#]
18 Heikki: [ @hy::i@. ] (.)
19 Teppo: upottaa #vähä ja[la alla#.]
20 Ville: [vähä e-. ] (0.2)
21 Ville: mä oon [syntynty< syntyny ] deth wööldis?
22 Heikki: [kengät sotkeentuu?] (.)
23 Ville: fa(h)iv(h)an s(h)am(h)a .hh hh [.hhhh£
        [HEIKKI TARTTUU LASIIN JA
```

ALKAA KOPISTAA SILLÄ PÖYTÄÄ VASTEN

24 Tuomas: [.thhh #okei#, (.)
 25 eli siis ↑no joo.(.) no, (0.2) #m# no me kumminki
 26 niinku mennään sit sinne tota; (0.4)
 27 karpuulaan sinne to#ta:#. (.) [↓alueelle, (.)
 [HEIKKI LOPETTAA
 LASIN KOPISTAMISEN JA LASKEE LASIN PÖYDÄLLE
 28 Tuomas: °>↓eikö<,
 29 (0.4)
 30 <että> #tota#°,
 31 Heikki: =°mä käy hakee°, (0.2) li[°mua°.
 32 [(1.4)
 33 [HEIKKI POISTUU PÖYDÄSTÄ
 34 Tuomas: °#oo#°
 35 (1.8)
 36 Ville: tsit annat ky- (.) karttakoo[rdinaatit,]
 37 Teppo: [↑TEIksä ↑Kai]sa↑sitä
 38 foka- (0.4) fokakkaa. (0.2) fokakakakaa (.)
 39 Kaisa: (tos on n[yt --) ((toisesta huoneesta))
 40 Ville: [fokatshiaa.(.)
 41 Teppo: >mitä<?
 42 (0.4)
 43 Kaisa: tos on nyt tulos: (.) vasta: se ensin#mäine#.
 44 Teppo: >no okei< no mut me varmaa hit voi sitä sit syödä
 45 sitten kans. (0.6)
 46 Tuomas: @fo[ka:k]kaa@?
 47 Kaisa: [haluuts-] (.)
 48 Kaisa: [↑se-]
 49 Teppo: [fokaa]tsh- (0.2) foka>tshakakakaka<. [(0.2)
 [HEIKKI
 PALAA PÖYDÄN ÄÄREEN
 50 Tuomas: foka-?=
 51 Kaisa: =pitäskö mun tehdä; (.)
 52 Heikki: ↓mitä? mhhh
 53 Kaisa: ku se, (.) #e# ku mä ↑teen sen nyt ja laitan sen
 54 kohoo sit ku tuutte saunast ni laittakaa
 55 ↓uunii.(0.8)
 56 Teppo: njoo me voidaa tehdä nii; (.) [>ku se<,
 57 Tuomas: [>mul ois<, (0.2) viel
 58 yks kysymys. (.) mikä on; (.) ↓fo-, (0.2) foka-?
 59 (.) kha<ga[glaga]?]
 60 Kaisa: [ffokagaga][gagahf

Ennen sanallista vuoroaan *mä käyn hakee limua* (r. 29) Heikki ennakoi pöydästä poistumistaan ensin pienillä eleillä: hän suoristautuu, hieroo käsistään murusia housuihinsa, rummuttelee pöytää ja tarttuu lasiinsa. Heikki alkaa kopistella lasiaan pöytää vasten Villen rivin 23 vuoron aikana. Lopulta Heikki kopistele lasia pöytää vasten siten, ettei se voi jäädä muilta osanottajilta huomaa-matta. Hän jatkaa kopisteluaan Tuomaksen vuoroon (r. 27) saakka. Puhetoimin-

tojen osalta hän on jättäytynyt jo aiemmin pelinarratiivin ulkopuolelle ja osallistunut tilanteeseen lähinnä vain humoristisella *hyiii kengät sotkeentuu*, mikä ennemmin kommentoi kuin rakentaa tilannetta.

Tuomas on riveillä 25–27 rakentanut roolissaan toimintaehdotuksen ja alkaa päättää sitä rivillä 28, jolloin seuraa myös tauko (r. 29). Heikki tulkitsee, että Tuomaksen ehdotus on tullut valmiiksi ja siirtymän mahdollistava kohta on muodostunut, sillä hän eksplikoi siirtymisensä pois pelin maailmasta rivillä 31. Vaikka Heikki tulkitseekin, että siirtymä on mahdollista suorittaa, osoittautuu se tilanteessa jossain määrin ongelmalliseksi. Tämä käy ilmi erityisesti siitä, että seuraa pelikontekstissa pitkiä taukoja (rivit 32 ja 35). Videotallenteesta ilmenee (ei merkitty litteraattiin), että rivin 32 tauon aikana Tuomas ja Teppo vilkaisevat keittiötä kohti, minkä jälkeen he tarttuvat oluihinsa ja juovat. Heidän reaktionsa osoittaa, että he ovat tulkinneet pelin kehyksen purkautuneeksi ja siirtymän arkitodellisuuteen tapahtuneeksi. Aineistossa olutta juodaan vain harvoin intensiivisen pelin aikana; olut on olennaisempi osa taukoja (juomisen ajoittamisesta vuorovaikutuksessa ks. Elliott 2018). Tuomas kuittaa Heikin ilmoituksen rivillä 34 vaisulla, ympäristöään hiljaisemmalla äänenlaadulla tuotetulla äännähdyksellä.

Se, että Heikki eksplisiittisesti rajaa toiminnan ja siten myös siirtymän koskemaan vain itseään, antaisi pelille mahdollisuuden jatkua. Näin tilanteen tulkitsee Ville, joka rivillä 36 Heikin ilmoituksen jälkeen tuottaa vuoron, jolla jatkaa pelinarratiivin rakentamista. Teppo tulkitsee siirtymän arkitodellisuuteen kuitenkin tapahtuneeksi, sillä hän alkaa puhutella pelin ulkopuolista henkilöä, Kaisaa, foccaccian leipomiseen liittyvistä järjestelyistä. Nyt myös Ville juo oluttaan: tässä vaiheessa kaikki osanottajat tulkitsevat siis pelikehyksen auenneeksi ja siirtymän pelinulkoiseen maailmaan tapahtuneeksi, onhan keskusteluun mahdollista sisällyttää jopa peliin kuulumaton henkilö (Kaisa). Keskustelu foccaccialeivästä jatkuu usean minuutin ajan.

Olen tarkastellut tässä luvussa esimerkkien avulla erilaisia tapoja, joilla pöytäroolipelin osanottajat suorittavat siirtymiä, jotka suuntautuvat pelimaailmasta

arkitodellisuuden suuntaan. Osanottajat käyttävät erilaisia kielellisiä merkitsimiä sekä kielenulkoisia keinoja, joilla omaa pelinarratiivin rakentamisesta poikkeavaa toimintaa voidaan pohjustaa. Aineistossa ei esiinny yhtäkään sellaista tapusta, jossa joku osanottajista vain nousisi pöydästä ilman erityistä ilmoitusta, mistä voidaan tehdä tulkinta, ettei sitä pidetä sopivana toimintana.

Kuten luvussa 1.2 on esitetty, on roolipeli poikkeuksellisen sitovaa myös kielellisesti, ja aineiston analyysin valossa näyttääkin siltä, että pelin rakentamisesta poikkeaminen vaatii ainakin ilmoituksen ja joissakin tapauksissa sekä kielellistä että kielenulkoisia keinoja, joilla pohjustetaan tulevaa preferoimatonta toimintaa. Myös pöytä näyttäytyy osanottajille tärkeäksi rajaksi, ja pöydän äärestä nouseminen tulkitaankin aineistossa useimmiten siten, että pelimaailmasta on siirrytty pois. Mikäli siirtymä sisältää ehdotuksen, joka koskee kaikkia, on jokaisen odotuksenmukaista reagoida, ja näin myös tapahtuu. Jos siirtymää rakentava henkilö sen sijaan sanallisesti rajaa pelinulkoisen toiminnan koskemaan vain itseään, saa se aineistossani useita tulkintoja, kuten osoitin esimerkissä 4. Seuraavassa luvussa tarkastelun kohteena ovat siirtymät, joissa osanottajat pyrkivät palaamaan takaisin pelin maailmaan.

4 Paluu pelinarratiiviin

Kun edellä tarkastelluissa esimerkeissä oli analyysin kohteena joukko pelimaailman ulkopuolelle suuntautuvia siirtymiä, on tämän luvun aiheena peliin paluu eli siirtymät arkitodellisuuden aihepiireistä takaisin pelikehykseen. Edellisen luvun havaintojen perusteella peliin palaamisen voisi ajatella olevan odotuksenmukaista toimintaa, mutta aineistossa tehdyt paluualoitteet saavat kuitenkin erilaisia tulkintoja. Seuraavassa tarkastelen esimerkkien avulla erilaisia pelinarratiiviin paluun tapoja.

4.1 Ongelmattomaksi tulkittu siirtymä

Tässä luvussa on esillä tilanne, jossa pitkästä pelinulkoisesta keskustelusta siirytään takaisin pelin maailmaan. Tarkasteltavana on se, miten puhuja siirtymäehdotuksen muotoilee sekä vastaanottajien reaktiot eli se, miten tilanteen osanottajat ottavat esitetyn ehdotuksen vastaan. Huomion kohteena ovat myös rakenneyksiköt, joiden jo luvussa 3 huomattiin liittyvän siirtymiin: verbaalinen ja kehollinen pohjustus.

Esimerkki 5 (50_60: 07:19)

01 Teppo: si- si- ku ne teki siit faiörprismist iha
02 nt- #käytännöllise et se on#, (0.2) siin o se,
03 (0.2) on se blästi edellee mut sit
04 jos se ampuu sitä yksittäist #kutii ni sit siin o
05 se#; (.) (--) jasit siin o viel se lanse.
06 (0.4)
07 Heikki: m+m.
08 Teppo: et [(-)], (.) yli kahentoista on kakstoi°st°,
09 Tuomas?: [(-)]
10 Heikki: joo,
11 (0.4)
12 Tuomas: a+a.
13 (0.6)
14 Teppo: sit se niinku (- -) ja kaik°kih°, (1.8)
15 Teppo: vä°hin[tää°,
16 Tuomas: [kUInka iso blästi se oli. [(0.2)
17 [VILLE PYYHKII
18 KÄSIÄÄN TOISIAAN VASTEN
19 Teppo: se on se laasblästi °si[tte°,
20 Tuomas: [okei. (.)
21 **Ville: no?=-**
22 Teppo: =se o (varmaa - °sitte° [sitä - -). (0.2)
23 °se jon° sama
[VILLE PYYHKII KÄSIÄÄN HOU
SUIHINSA
24 ku se [<ion>, (*) (.) (°ja muu -°),
[VILLE KATSOO TEPPOA KÄDET REISIEN PÄÄLLÄ (*)
25 Tuomas: .mts niin; (.) no emmä tiiä< #y-# eks- ehkä
26 mä voi[si, (.) harkita sen ko
[VILLE KATSOO TUOMASTA
27 deksin #ostoo jos se on tullu °se uus°#. (.)
28 **Ville: .mts jatketaa mat°kaah°. (.)**
29 **Teppo: °jtketaa matkaa°.**
30 (0.4)
31 **Tuomas: joo. (.)**
32 **Teppo: no teillä menee nyt ku te, (.)**
33 **kuiten[ki,**
34 Ville: [ei ollu silvöö.
35 (1.2)
36 Teppo: .mts vähä pysäh- pysähtelette #välillä ja#, (1.4)

37 Ville: meijä, (0.2) favaruusmanne aja[ahf,
 38 Heikki: [HHhmhh (1.0)
 39 Ville: >mut<nyt ei o kyl niinku<,
 40 Tuomas: @mie o ↑hyvä kus:ki@.(0.6)
 41 Heikki: mhy mhy
 42 Ville: mut ei o mese alla.
 43 Tuomas: °hhah° .nfff .hh (1.8)
 44 Teppo: pysähtelette ni kyl (teil) muutama tunti menee ku
 45 te, hh ↓ajatte >sinne<; hhh
 46 Tuomas: #njoo#.

Esimerkin 5 tilanne oli esillä jo esimerkissä 3, jolloin tarkastelun kohteena oli poikkeama pelinarratiivista keskusteluun toisesta aiheesta. Analyysissa kävi ilmi, että poikkeama oli merkitty preferoimattomaksi toiminnaksi (*muuten; ei liity tähän*). Tällöin voisi olettaa, että peliin palaaminen kyseessä olevassa tilanteessa olisi tällöin preferoitua eli odotuksenmukaista toimintaa.

Ennen kuin Ville alkaa ottaa vuoroa, hän on syönyt pähkinöitä ja jättäytynyt keskustelun ulkopuolelle, ja pelin ulkopuolista keskustelua käydäänkin lähinnä enää Tuomaksen ja Tepon välillä. Rivillä 21 Ville tuottaa partikkelin *no*, mutta muiden välinen keskustelu jatkuu. Raevaara (1989: 150; 160–161; ks. myös Sorjonen & Vepsäläinen 2016: 254–258) on tutkinut vuoronalkuista *no*-partikkelia, ja huomannut, että *no* esiintyy tyypillisesti sellaisten siirtymien merkkinä, joissa ollaan palaamassa takaisin keskustelun varsinaiseen puheenaiheeseen. Vuoronalkuinen *no* on tyypillinen tehtäessä siirtymiä sellaisiin aiheisiin ja toimintoihin, jotka eivät ole vuorovaikutuksen osanottajille täysin uusia, mutta jotka eroavat kuitenkin meneillään olevista aiheista tai toiminnoista. Tässä esimerkissä Villen rivin 21 *no* kehottaa muita osanottajia siirtymään takaisin tapoamisen varsinaiseen aiheeseen: pelin pelaamiseen.

Ennen *no*-vuoroa keskustelussa käytetään vaimeampaa äänenvoimakkuutta ja siinä esiintyy lyhyitä taukoja. Erilaiset äännähdykset, vuoron etiäiset ja muu vuoron alkupuolelle sijoittuva toiminta, joka tähtää vuoron vaihtumiseen, kuuluu tyypillisesti vuorojen väliseen tilaan, jossa siirtymät ovat mahdollisia (Schegloff 1996: 95–97.). Näyttääkin siltä, että Ville on tulkinut, että hänen on mahdollista ottaa vuoro, mutta sitä ei hänelle vielä anneta. Ennen eksplikoitua siirtymäaloitettaan Ville on myös hakenut vuorolleen sopivaa paikkaa: hän on pyyhkinyt käsiään sekä asettunut jämäkkään asentoon ja katsonut vuoroin Teppoa ja Tuomasta.

Eleillä on mahdollista hakea vuoroa ja valita itsensä seuraavaksi puhujaksi (*self selection*, esim. Sacks 2004: 37–39). Lorenza Mondadan (2007) tutkimuksessa itsevalinnan multimodaalisista keinoista työpaikalla järjestettävissä tapauksissa ilmenee, että osoittavat eleet ovat tyypillisiä itsevalinnan ja vuorojen vaihtumisessa käytettyjä vuorovaikutuksen keinoja. Aineistoni tapauksissa, joissa pyyhitään käsiä, kolistellaan lasia tai muuten kopistellaan, on nähtävissä samanlaisia vuoron vaihtumiseen tähtääviä funktioita.

Suunnatessaan kohti kielellistä siirtymäaloitettaan Ville pyyhkii käsiään housuihinsa, mikä näyttää tutkielman aineistossa olevan yleinen tapa pohjustaa siirtymiä pelimaailman ja arkitodellisuuden välillä – kumpaankin suuntaan siirryttäessä. Osittain käsien pyyhkimisen voi nähdä motivoituvan tarjottavien laadusta: tarjolla on chilipähkinöitä, joista irtoaa käsiin runsaasti sotkuista maustetta, ja käsien pyyhkimisellä pyritään luultavasti estämään pelissä käytettävien välineiden, kuten paperien, tuhriintuminen. Käsien pyyhkimisessä housuihin on kuitenkin nähtävissä myös jonkinlaista "käydään hommiin" -elehdintää, jolla mahdollisesti viestitetään keskustelukumppaneille siirtymän mahdollisuudesta. Hakiessaan tilaa siirtymävuorolleen Ville asettaa kädet reisilleen leveään asentoon ja katsoo vuorotellen Teppoa ja Tuomasta. Kuva 3 havainnollistaa Villen hieman vaativankin oloista asentoa. Ville on kuvan keskellä, henkilöistä toinen vasemmalta katsoen ja kasvot kameraan päin. Kuvakaappauksen hetki on litteraatissa osoitettu asteriskilla (*).

Kuva 3. Villen kehollinen valmistautuminen siirtymään



Rivillä 28 Ville tuottaa vuoron, jolla hän sanallistaa ehdotuksensa pelinarratiiviin palaamisesta. Hän pukee ehdotuksensa muotoon, joka jo matkante-kometaforaa hyödyntäen on askel pelimaailman suuntaan, onhan pelinarratiivi rakennettu nimenomaan kulkemisen ja matkaamisen ympärille. Varsinainen siirtymäaloite *jatketaan matkaa* on muodoltaan monikon 1. persoonan imperatiivi (VISK §1648), ja siihen liittyy vaativuutta verrattuna vaikkapa tunnustelemaan, konditionaalimuotoiseen *pitäiskö meidän* -muotoon, jota käsiteltiin luvussa 3.1. Hän kohdistaa kehotuksensa itsensä mukaan lukien tilanteen kaikkiin osanottajiin ja kutsuu muita mukaan takaisin pääasialliseen toimintaan eli roolipelin pelaamiseen. Hän saa vahvistuksen siirtymäaloitteelleen Tepon ja Tuomaksen tuottamista jälkijäsenistä: Teppo toistaa välittömästi Villen vuoron perään tämän kehotuksen *j[’a’]tketaa matkaa* ja Tuomas tuottaa yksinkertaisen hyväksynnän vuorollaan *joo* rivillä 31. Heikki ei vastaa, mutta hän ei ole enää hetkeen ollut osa pelifiguureihin liittyvää keskustelua ja saattaa siis olla jo muutenkin enemmän suuntautunut pelin jatkamiseen kuin Tuomas ja Teppo, joihin Ville vuoronsa katseellaan kohdistaa.

Merkillepantavaa on se, että varsin pitkä pelinulkoinen keskustelu lopetetaan ja pelin maailmaan palataan hyvin lyhytkestoisen siirtymän myötä. Esimerkissä yhdistyvät keskeyttämisen preferoimattomuus, mikä näkyy Villen kehoillisena pohjustuksena ja tilan hakemisena (käsien pyyhintä, asettuminen ponteavaan asentoon ja keskustelukumppanien katsominen) sekä pelin jatkaminen preferoituna toimintana, mikä puolestaan näkyy nopeana ja ongelmattomana siirtymänä. Osanottajat rakentavat siirtymän varsin tiivisluotoisella sekvenssillä, jonka päätyminen näkyy pelinarratiivin jatkumisena (Tepon vuorot riveillä 36 ja 44) sekä pelissä aiemmin esillä olleen vitsin jatkamisena (rivit 37–43). Ville on kuitenkin hakenut vuoroaan aiemmin tässä luvussa eriteltyillä keinoilla jo jonkin aikaa ennen siirtymän muodostumista, joten on mahdollista, että muut osanottajat ovat jo orientoituneet tulossa olevaan siirtymäaloitteeseen, vaikkeivät nauhoitteella näytäkään reagoivan Villen liikehdintään tai äännähtelyyn.

4.2 Pelinvetäjän siirtymäaloitteet

Tepon rooli poikkeaa muiden osanottajien rooleista sikäli, että hän on tilanteessa pelinvetäjä ja johtaa narratiivin rakentamista. Tämä näkyy aineistossa siten, että Tepon rooli on paitsi toiminnallisesti myös kielellisesti erimuotoinen. Tepon aloitteita palata pelaamaan on aineistossa useita, ja ne ovat tyypillisimmin *no mut* ja *mut joo* -muotoisia. Näihin aloitteisiin reagoidaan pelissä yleensä nopealla siirtymällä takaisin pelin kehykseen.

Alla olevassa keskustelukatkelmassa käynnissä on keskustelu Heikin alkoholista pidättäytymisestä ja osanottajat pohtivat, kuinka pitkä aika juhannukseen on. Keskustelua käydään lähinnä Heikin, Tuomaksen ja Villen kesken, sillä Teppo on vetäytynyt keskustelusta ja keskittynyt syömään pähkinöitä. Ennen vuoroaan rivillä 12 hän pyyhkii pähkinöiden vuoksi likaantuneita käsiään housuihinsa, mikä on muiden esimerkkien tarkastelun yhteydessä jo näyttäytynyt yhdeksi keinoksi hakea tilaa tulossa olevalle siirtymälle.

Esimerkki 6 (40_50: 2:24)

01	Heikki:	ö::: no? (.) viikko juhannuksesta eli,
02		(0.4) kahes
03		kymmenes::, (0.4) #yhessä tai jotai#, (.)
04	Tuomas:	eiks kaksy- (.) kaksyks.
05		(0.2)
06	Heikki:	°mm°. (.) emmää muista yhtää
07		[miten ne m- menee tänä vuo?
08	Tuomas:	[°(-)°
09	Ville:	hh Hh °kylhän (toi - kuuma)°. (0.4)
10	Teppo:	m[m-hm?
11	Tuomas:	[tääl [o vähän kyl. (0.2) khm[hh
12		[TEPPO PYYHKII KÄSIÄÄN HOUSUIHINSA
13		[no: mut
14		nyt se<; (0.8) viitto
15	Tuomas:	.nff (0.4)
16	Teppo:	(se) vielä pysäyttelee sit (>siin o<) noit, (1.0)
17		et te pääsette nyt sisää (>sanoo vaa et<), (.)se
18		ei varmaa <u>itte</u> voi #tulla (teiäm messii) sem
19		pitää jäädä siihe hoitaa sitä tilannet°ta mut°#.

Teppo tuottaa riveillä 12–14 vuoron, jonka aloittava *no mut* (r. 13) suuntautuu muutokseen tilanteessa ja jonka jälkeen aloittaa välittömästi (r. 13 alkaen)

pelinarratiivin rakentamisen. *Mut*['ta'] on Tepon vuoroissa tärkeä siirtymää implikoiva elementti. Sen merkitys keskustelussa on kontrastoiva, eli se rakentaa eroa edellä sanotun ja tulevan välille. Sorjonen (1989a) on tutkinut *mutta*-konnektoria, ja todennut, että *mutta*:a käytetään keskustelussa tuomassa esiin uusia, mutta jo esillä olleita topiikkeja. Tässä käytössä *mutta* ei kommentoi edellä esiintyttä vuoroa tai rakenna kontrastia vaikkapa puhujien mielipiteiden välille, vaan kontrastoi nimenomaan keskustelun topiikit. (Mts. 174–176.) Esimerkin 6 tilanteessa Tepon vuoron *mut* toimii juuri edellä kuvatussa merkityksessä. Teppo ei tuo esille täysin uutta topiikkia, vaan tekee siirtymän aiemmin vuorovaikutuksessa esillä olleeseen topiikkiin, pelaamiseen.

No mut on yleinen Tepon tuottamien siirtymäaloitteiden joukossa, ja sillä Teppo näyttää ottavan ohjat keskustelun aiheesta ja vuorovaikutuksen suunnasta. *No mut* osoittaa niin puheenaiheiden kuin roolipelissä aktivoituvien pelikehysten ja sosiaalisen kehysten rajapintaa. Vuorovaikutustilanteen osanottajilla on voimakas yhteisymmärrys *no mut*-alkuisten vuorojen merkityksestä takaisin pelin kehukseen johdattavina siirtymävuoroina, mikä näkyy esimerkissäkin esillä olevasta tilanteesta, jossa siirtymä etenee hyvin sujuvasti ilman vuoron merkityksen sanallista arviointia tai neuvottelua siirtymän paikasta.

Siirtymänjälkeinen jakso sisältää lähinnä Tepon narratiivirakennusta, ja muut asettuvat kuuntelijan rooliin. Osanottajat hyväksyvät Tepon siirtymäaloitteen, ja narratiivisuuden aste syvenee nopeasti. Siirtymä on keskustelussa melko huomaamaton; Tepolla on tauon jäljiltä vielä pähkinöitäkin suussaan eikä hän näytä sen kummemmin valmistelevan vuoroaan.

Sulavaa siirtymistä voi selittää kahden tekijän avulla. Ensinnäkin, kuten on jo aiemmin osoittautunut, pelin jatkaminen ja pelinarratiivin rakentaminen on tilanteessa preferoitua toimintaa, jolloin sen toteuttaminen ei vaadi kummempaa valmistelua, pohjustusta tai perustelua. Toiseksi kyseessä voidaan ajatella olevan institutionaalisen vuorovaikutustilanteen kaltainen asetelma, jossa yksi osanottaja on auktoriteettiasemassa ja tuottaa kielellisesti eniten väitelauseita ja vastauksia muiden esittämiin kysymyksiin. Sekä talon että pelin isäntänä Tepolla

on toiminnan säätelyyn ja ohjaamiseen liittyvää vaikutusvaltaa suhteessa muihin, ja tästä syystä hänen aloitteitaan ei juuri kyseenalaisteta (katso kuitenkin lukua 4.3).

4.3 Preferoidun ja preferoimattoman rajanvetoa

Aineistossani käydään myös neuvottelua ja tehdään rajankäyntiä pelimaailman ja arkitodellisuuden välillä. Esimerkki 7 on neuvottelua preferoidun ja preferoimattoman välillä. Huomio kohdistuu edelleen preferenssijäsennykseen, mutta myös siihen, miten keskustelullinen auktoriteettiasema näkyy tässä neuvottelussa ja kenellä on osanottajien antama mandaatti tehdä päätöksiä siirtymistä.

Esimerkkikatkelma on poimittu sellaisesta tapaamisen vaiheesta, jossa ollaan pelikehyksessä ja narratiivisuuden aste on melko syvä. Meneillään on paljon pelitoimintoja, joiden onnistumista mitataan runsaalla napanheitolla. Vuorovaikutuksen sijoittuminen pelikehykseen näkyy myös keskustelussa runsaasti käytettävästä slangista. Aiemmin on sovittu saunaan menemisestä, mutta siitä ei ole juuri keskusteltu viimeisen tunnin aikana.

Esimerkki 7 (90_101: 08:55)

```
01   Teppo:   sitte se yks yrittää lyödä viel Tuomas[°ta° (1.2)
                                           [TEPPO HEIT-
                                           TÄÄ NOPAT
02   Teppo:   ei osu °seki huitasee ohi° @hwu:::h@ (0.4)
03   Tuomas:  @m:ashiingaad suoje[lee@,
04   Teppo:   [ @↑hlo lo lo lo lo@ (0.4)
05   Teppo:   .hhh sitte uutta vuoroa (0.8)
06   Ville:   .mts (0.4)
07   Teppo:   numero kolme kuoli (1.4)
08   Tuomas:  V- se on: Ville< Ville alottaa (1.8)
09   Ville:   °m-° mut: paljon, (0.2) Heikki heitti nii;
10           (0.4) mikä sun
11           inja[tive o,
12   Heikki:   [kaks[toistah.   ]
13   Teppo:   [>kaksoist<,]
14   Ville:   .hh no, (0.8)
15   Teppo:   no mut,=
16   Ville:   =meitsi vetää tseina[kse esii ja, (0.2) lähtee
                                           [TEPPO TARTTUU TÖLKKIINSÄ JA JUO
                                           SEN NÄYTTÄVÄSTI TYHJÄKSI
17           >mut< silti mul o kolmetois°tah°. [(0.6)
```

[TEPPO KALAUTTAA]

TYHJÄN TÖLKIN PÖYTÄÄ VASTEN

18 Heikki: m[m-m?]

19 Teppo: [.mts] mä luule et me< varmaa voidaa rupee
20 valmi[stautuu]

21 Ville: [@melii

22 Teppo: **saunaa lähtee** koska ne nt, (.) °ne°, .thhh [(tai
23 voi ol,)]

24 Heikki: [mä

25 veikkaa et] ne (.)

26 Teppo: joo ne [kyl lä-]

27 Heikki: [mut (↑ka]totaa ottaa) yks hengis.
28 (1.8)

29 Tuomas: no,=

30 Teppo: =>↑no sovittaa et [te< te kyl t- se- saatte
31 siitä yhe hengissä mut.

32 Tuomas: [kuus yli.

33 Teppo: .hhh sit ku te ruvette vähä tutkailee ni ei
se, 34 (.) ei se kyl

35 ni @ä ä yäh äyä äyä äy@ se vaa huutaa [(-).
36 Ville: [mut sit

37 meitsi vaa ottaa

38 siltä ,pään irti. @prt@

39 Ville: @fsth@

40 Teppo: °mm°. (.)

41 Ville: ftseinaksella lähtee@ @wrun wrn:@.

42 Tuomas: .hiih [he he

43 Teppo: [no sitte ku te t- jos te sit it- vähä<
44 a- tutkailette niilä

45 o joku semst ihme; (0.4) #m:: [räg-# rägit vaa
46 päällä

47 Tuomas: [°joku°,

48 Teppo: sillee ni,

49 Tuomas: joo, [(0.4)

[VILLE NOUSEE SEISOMAAN JA ASETTUU PÖYDÄN VIEREEN.

50 Teppo: ni sit ku siitä, (.) repäsee sev vaatteet pois
51 kattoo vähä alle ni

52 s- niil kaikel seläs o semmone massiivine yhek-
säks- 53 yheksän, (0.8)

54 Ville: @KAAos@,= ((pöydän vieressä seisten))

55 Teppo: =täh- tähtin- eiku yheksän, (1.0) °nain pointed
56 staari°, (0.2)

57 Ville: #ni onks# sa[kara<,]

58 Teppo: [>yheksän<] kärkeinen? (.)

60 Ville: °mm°.

((Poistettu 17 riviä pelin yksityiskohdista neuvottelua.))

61 Tuomas: £(ei vaa) hyvä hyvä

62 [et jaksa<(no ni)]£, he he he .hh

63 Ville: [(lähetää äijät) sauna.][(.]
[TUOMAS NOUSEE.

64 Ville: pistiksä Teppo lisää niit tonne pakkasee niitä
65 [oluita.

66 Heikki: [krhm (0.4)

67 Ville: sillon ku sä otit noi, (1.0)

68 Tuomas: onks muute tota:; (0.2) onks siel yks ko- >joku
kokis<pullo tyhjä jo (0.4)

Teppo tekee siirtymäaloitteen tuottamalla rivillä 15 vuoron *no mut*, jolla yrittää luoda siirtymän. Keskustelu käy vilkkaana, eikä Teppo saa vielä mahdollisuutta tuottaa koko ehdotustaan. Ennen sanallista siirtymää hän juo oluensa loppuun suurieleisesti ja kalauttaa tyhjän tölkin pöytään kuin puheenjohtajan nuijan. Siirtymän mahdollistava tila keskustelussa muodostuu, ja Teppo pääsee tuottamaan aikomansa vuoron, jolla ilmaisee, että osanottajien on mahdollista siirtyä seuraavaan aktiviteettiin – saunomiseen. Heikki tuottaa kuitenkin vuoron, jonka aloittava *mut* suoraan torjuu Tepon ehdotuksen (Sorjonen 2001: 188). Heikki haluaa vielä jatkaa peliä ja viimeistellä kesken jääneen pelitoiminnon. Heikin vuoroon sisältyvä velvoittavuus näkyy myös valitusta verbimuodosta: passiivia käytetään suomen kielessä usein imperatiivina. Vuoroon ei ole liitetty mitään lieventäviä elementtejä (vrt. esimerkki 1), ja lisäksi se on tuotettu määrätietoiseen sävyyn.

Velvoittavuus ja kielto ovat keskustelussa pääsääntöisesti vahvan preferoimattomia toimintoja, ja esimerkkikatkelman vuorovaikutuksen jatko osoittaa, että myös tässä katkelmassa nämä toiminnot tulkitaan vuorovaikutuksen kannalta ongelmallisiksi. Näin voi päätellä etupäässä siitä, että keskusteluun syntyy kontekstissaan varsin pitkä, 1,8 sekunnin mittainen tauko. Taukojen on keskusteluanalyysissa todettu implikoivan mahdollista torjuntaa (esim. Davidson 1984: 103–107.). Tauon jälkeen Tuomas asettuu myötäilemään saunomisen ajankohtaisuutta ja Tepon asemaa päättämässä vuorollaan *kuus yli* (r. 32), jossa esittää perustelun Tepon ehdotuksen tueksi. Tilanteessa on muodostumassa ristiriitatilanne, mutta erimielisyyttä ei kuitenkaan sanallisteta, vaan Heikkiä lukuun ottamatta muut osanottajat asettuvat teoillaan ja vuoroillaan Tepon tueksi.

Saunominen aikatauluun kuuluvana toimintana on myös ollut esillä läpi tilanteen, erityisesti ennen pelin varsinaista käynnistymistä, ja myös ajankohdasta on puhuttu. Vaikuttaa siltä, että sauna on myös muiden henkilöiden käytössä, mutta kello viiden jälkeen osanottajien olisi mahdollista ottaa sauna käyttöönsä. Saunaan menon mahdollisuutta arvioitaessa riveillä 19–32 viitataankin meneillään olevan tilanteen ulkopuolisiin henkilöihin sanalla *ne*, mutta henkilöitä ei eksplikoida, vaan Teppo käsittelee referenttejä osanottajien yhteisenä tietona, jota ei tarvitse sanallistaa.

Kuten edellisessä luvussa 4.2 esitin, Tepon siirtymäaloitteisiin vastataan pääosin hyväksyvästi. Tarkasteltavana olevassa esimerkissä on kuitenkin toisin: Heikki ehdottaa rivin 27 responssissa pelin sisäisen tilanteen loppuunvientiä ennen isoa, fyysistä siirtymää, joka sulkee pelin maailman täysin ja jolla pelin kehiksestä siirrytään pois melko pitkäksikin aikaa.

Heikin rivin 27 vuoro näyttäisikin asettuvan tilanteessaan sekä preferoiduksi että preferoimattomaksi. Toisaalta se on preferoimaton, Tepon ehdotuksen torjuva vastaus. Sillä sivuutetaan Tepon auktoriasema ja lykätään jo sovittua toimintaa. Torjunta ja auktoriteettiaseman huomiotta jättäminen ovat kumpikin Brown & Levinsonin (1987 [1978]) mainitsemia kasvoja uhkaavia toimintoja, ja täten Heikin puhetoiminto on eräänlaista vuorovaikutuksellista riskinottoa.

Toisaalta pelikontekstissa kehoitus suuntautuu pelin jatkamiseen ja pelisekvenssin loppuunvientiin, jotka ovat tilanteessa preferoituja toimintoja. Teppo reagoi Heikin vuoroon keskusteluun syntyneen hiljaisuuden jälkeen jatkamalla pelinarratiivin rakentamista. Vastausvuoro *no sovittaa et te < te kyl t-essaatte siitä yhe hengissä mut.* rivillä 30 ei kuitenkaan synnytä implikaatiota täysin kyseenalaistamattomasta hyväksynnästä. Se sisältää vuoronalkuisen *no*-partikkelin, jonka eräs tyypillinen käyttö on valmistella vastaanottajaa siihen, ettei tulossa ole yksiselitteistä hyväksyntää tai hylkäystä (Sorjonen & Vepsäläinen 2016: 262). Muoto *no sovitaan* rakentaa tilanteessa kompromissia ja ilmaisee Heikin vaatimuksen hyväksymistä, mutta pelitoiminto viedään loppuun nopeatulla rytmillä ja kiinnittämättä huomiota pelin yksityiskohtiin. Myös Ville näyttää tähtäävän nopeaan ja suoraviivaiseen ratkaisuun ja riveillä 36–38 ehdottaakin ratkaisuksi vastustajan kaulan katkaisua, ja vuorossa esiintyvä *vaan* synnyttää implikaation yksinkertaistetusta ratkaisusta. Villen vuoro on mielenkiintoinen myös sen vuoksi, että tilanteessa on käsillä alkava pelinulkoinen konflikti, johon Ville ehdottaa vuorollaan pelin sisäistä ratkaisua. Vuoro tasapainoileekin pelikehyksen ja sosiaalisen kehyksen välimaastossa.

Kehollisia seikkoja tarkastelemalla voidaan havaita osanottajien erilainen suuntautuminen tilanteeseen sekä asennonvaihdukset: Pelin jatkamista ehdotta-

essaan Heikki osoittaa pöytää ja pelivälineitä kohden ja tämän jälkeen istuu vakaasti ja katsoo tiiviisti joko pelipöytää tai pelin vetäjää Teppoa. Muut, erityisesti Ville ja Teppo, sen sijaan liikuskelevat tuoleillaan. Huomionarvoista on, että jo alle puoli minuuttia Heikin aloittaman pelikehyksen purkamiseen suuntautuvan siirtymän jälkeen Ville nousee tuoliltaan. Hän jää seisomaan pöydän viereen, mutta on kehollisella toiminnallaan kuitenkin avannut tilanteen ja tällä kielenulkoisella viestinnällään osoittaa, että on hyväksynyt Tepon ehdotuksen saunaan menosta.

Luvussa 1.2 käsiteltiin tarkemmin sitä, millaista kielellistä ja fyysistä sitoutumista pelitilanne ja pelinarratiivin rakentaminen vaatii. Tällaisella reaktiolla Ville viestii melko voimakkaasti, ettei hän ole enää sitoutunut peliin vaan on hyväksynyt Tepon ehdotuksen siirtyä pelinulkoiseen maailmaan. Hän kuitenkin tuottaa pöydän vierestä lyhyitä vuoroja, joilla hän mukailee keskustelua ja lieventää kehollisesti muodostamaansa vuoroa, jolla hylkää Heikin ehdotuksen. Tilanne pelinulkoiseen maailmaan etenee hetki hetkeltä: noin puoli minuuttia Villen nousemisen jälkeen myös Tuomas nousee pöydästä, ja hänen jälkeensä lähes välittömästi nousee myös pelin jatkamista ehdottanut ja aiemmin hyvin vakaasti paikallaan istunut Heikki, joka on näin tulkinnut siirtymän tapahtuneeksi. Illan isäntä Teppo nousee paikaltaan viimeisenä.

5 Tulokset ja pohdinta

Tutkielman alussa luvuissa 1 ja 2 esiteltiin tutkimuksen metodologiset ja teoreettiset lähtökohdat. Aineistossa meneillään olevan pöytäroolipelitilanteen ja siinä esiintyvien vuorovaikutustilanteiden analyysin tueksi tarvittavat peruskäsitteet ja tutkimus käytiin läpi luvussa 2. Tämän jälkeen edettiin luvuissa 3 ja 4 tehtyyn aineiston keskustelunanalyyttiseen analyysiin. Luvussa 3 tarkasteltiin erityisesti siirtymiä, jotka suuntautuivat pelin kehyksestä sosiaaliseen kehykseen, eli joissa osanottajat muodostivat siirtymiä. Luvun 4 keskiössä olivat siirtymät, joissa arkitodellisuudesta pyrittiin takaisin pelimaailmaan.

Tutkielman tavoitteena on ollut selvittää, miten aineistossa pelattavan pöytäroolipelin pelaajat suorittavat erilaisia siirtymiä. Aineiston tarkastelussa kävi ilmi, että pöytäroolipeli on vuorovaikutustilanne, jossa tilanteen osanottajat eli pelaajat rakentavat kielellisesti fantasiamaailmaa ja toteuttavat siinä erilaisia toimintoja. Pelaajat suhtautuivat tapaamisen ensisijaiseen aiheeseen – pelaamiseen – preferoituna toimintana. Mikäli pelaajat halusivat siirtyä pelin kehyksen ulkopuolelle, merkitsivät he usein siirtymänsä jollakin tavalla. Erityisesti siirtymiä merkittiin erimuotoisilla pohjustuksilla. Pohjustuksiksi paljastuivat analyysissa keholliset toiminnot, joilla pyrittiin osoittamaan muille osanottajille yhtäältä sitä, että kyseinen henkilö haki vuoron paikkaa, ja toisaalta sitä, että tulossa saattaisi olla jotakin preferoimatonta. Pohjustuksina toimivat tutkielman esimerkeissä muun muassa kopistelu, kehon asennon vaihtaminen, käsien pyyhintä housuihin sekä jättäytyminen keskustelun ulkopuolelle. Jättäytyminen keskustelun ulkopuolelle oli paitsi puhumattomuutta myös taaksepäin nojaamista, jolloin henkilö tuli myös fyysisesti etääntyneeksi pelikumppaneistaan. Erityisesti pohjustuksia esiintyi siirryttäessä pelikehyksestä sosiaaliseen kehykseen, vaikka ne olivat mahdollisia muissakin tapauksissa (vaikkapa Villen toiminta esimerkissä 5).

Pelin vaihe ja narratiivisuuden aste vaikuttivat tutkielmani aineistossa siirtymien sujuvuuteen. Mikäli peli ei ollut vielä toden teolla käynnistynyt, tai aloittamisesta oli kulunut huomattavan lyhyt aika, olivat siirtymät sujuvia myös siirryttäessä pois päin pelin maailmasta. Jos narratiivisuuden aste oli puolestaan syvä, paljastui siirtymän suorittaminen usein ongelmalliseksi, ja ne vaativat enemmän pohjustusta. Narratiivisuuden asteen ollessa korkea saattoi pelin keskeyttämiseen suuntautuva siirtymäaloite johtaa myös konfliktiin. Näin oli esimerkissä 7.

Tutkitussa aineistossa siirtymiä tehtiin usein ehdotuksilla. Ehdottamiseen sisältyy usein toisten ohjailua, joten se on vuorovaikutuksessa aina potentiaalisesti ongelmallista. Aineiston ehdotuksilla pelin kehyksestä sosiaaliseen kehykseen tehdyt siirtymät olivat siis kaksinkertaisesti ongelmallisia, kun vaikutuspyrkimykseen yhdistyi pelin maailmasta pois siirtymisen agenda. Ehdotuksia muodostaessa vuorovaikutustilanteen osanottajat osoittivat paitsi juuri suuntautu-

mista preferoimattomuuteen myös tilanteen osanottajien kasvojen suojeluun: aineistossa vältettiin ehdotusten suoraa torjuntaa. Torjunta uhkasi ehdotuksen esittäjän kasvoja, ja erimielisyys ei noudattaisi kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa toteutettavaa samanmielisyyden periaatetta. Näistä periaatteista poikkeavaksi osoittautui tutkielman viimeinen esimerkki (7). Tämä luvussa 4.3 analysoitu tilanne näyttäytyy kiinnostavana siinä tapahtuvan preferoimattoman toiminnan vuoksi – olisiko Heikin reaktio erilainen, jos Tepon siirtymäaloite olisi muotoiltu eri tavalla tai esitetty kohdassa, jonka Heikki olisi kokenut siirtymälle sopivampana? Motivoituiko Heikin torjunta tämän kokemasta ohjailusta? Tai olisiko Tepon siirtymäaloitteen sijoittuminen kohtaan, jossa narratiivisuuden aste on matalampi, projisoinut myönnön, joka olisi johtanut onnistuneeseen siirtymään yhteistoiminnassa?

Osanottajat loivat vuorovaikutukseen joustavuutta toisaalta toisten osanottajien sisällyttämisellä siirtymään tai toisaalta poissulkemalla muita ulos siirtymän piiristä. Luvun 3.1 tapauksissa muita kutsuttiin mukaan toimintaan, mutta esimerkin 2 olutehdotus voitiin esittää, vaikka osanottajien tiedossa oli, ettei eräs tilanteen osallisista juo alkoholia. Eksplisiittisesti ketään ei suljettu pois ehdotetun toiminnan piiristä, ja kaikkia kutsuttiin mukaan, mutta tilanteisesti osanottajat tulkitsivat, etteivät kaikki kuulu ehdotuksen maailmaan. Esimerkissä 4 sen sijaan mahdollisesti ongelmallinen toiminta, eli siirtymä pois pelikehyksestä, oli rajattu koskemaan vain puhujaa. Tämä oli mahdollisesti puhujan (Heikin) valinta, jolla hän lievensi asettumistaan yhteistä agendaan vastaan. Esimerkissä muut kuitenkin tulkitsivat fyysisen siirtymisen pelin asetelmasta pois niin voimakkaasti pelin kehysten rikkovaksi elementiksi, ja siirtymä sosiaaliseen kehykseen tapahtui siitä huolimatta, että Heikki oli sanallistanut siirtymän kosketamaan vain itseään.

Vuorottelun kannalta siirtymissä olivat erityisen merkityksellisiä vuoron alku ja siihen kerääntyvä materiaali. Tyypillisiä vuoronalkuisia elementtejä pöytäroolipelin siirtymäaloitteissa olivat varsinkin *no mut* ja *no*, joilla suuntauduttiin erityisesti arkipuheesta takaisin pelimaailmaan. Niitä käytettiin kohdistettaessa muiden pelaajien huomio takaisin itse tapaamisen pääaiheeseen, pelaamiseen. Ehdotusmuotoiset siirtymäaloitteet suoritettiin tutkielman esimerkeissä usein

ehdottamiseen ja erilaisten mahdollisuuksien tiedusteluun konventionaalistuneella *pitäiskö*-muodolla.

Pitäiskö-ehdotukset olivat aineistossa kohosteisia, ja nousivat videotallenteita tarkastellessa erityisesti esille. Muiden analysoitujen ehdotusten ja siirtymien joukossa ne tuntuivat vaativan ympärilleen enemmän tilaa: narratiivisuuden aste oli kaikkien *pitäiskö*-ehdotusten kohdalla matala, ja muut pelaajat olivat jo alkaneet suorittaa siirtymää ennen *pitäiskö*-vuoroja. Vaikuttikin siltä, että nämä ehdotukset olivat tilanteissa melko painokkaita, minkä voi nähdä muodostuvan ehdotusten voimakkaammasta ohjailevuudesta verrattuna esimerkiksi *no mut* -vuoroihin. Tämän havainnon varmistaminen vaatisi kuitenkin tarkempaa analyysia useammista tapauksista, eikä tämän tutkielman tarkkuus riitä havainnon varmistamiseen. Ehdottomasti *pitäiskö*-ehdotuksilla ja aloitteilla on siis jatkotutkimuspotentiaalia.

Siirtymät erityisesti kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa ovat osoittautuneet tutkielmassa hedelmälliseksi tutkimusmaastoksi, sillä niihin kietoutuu monia vuorottelun ja interaktion säännönmukaisuuksia, joita osanottajat pyrkivät noudattamaan samalla, kun koettavat tuoda omat tavoitteensa julki. Tutkielmani vuorovaikutuksen kannalta ehkä mielenkiintoisin aineistoesimerkki oli jo yllä käsitelty luvun 4.3 tapaus, jossa esiintyy torjunta. Näkisinkin erilaisten konfliktien ja epäonnistuneiden siirtymien tutkimisen kiehtovana. Peliaineistoa, jossa esiintyy konflikteja, olisi systemaattisella aineistonkeruulla varmasti saatavilla – ovathan erilaiset pelit tunteita herättäviä tilanteita.

Pelien maailman ja kielellisten sisältöjen ja rakenteiden tutkiminen on tärkeää, sillä pelit koskettavat yhä useampien arkea ja työtä. Roolipeli kielellisenä ympäristönä on moninainen ja kiintoisa sen laajan fantasiamaailman sekä useiden kielellisten ja ei-kielellisten toimintojen vuoksi. Tämän tutkielman jalanjäljissä pöytäroolipelejä voisi tutkia hienovaraisemmin erityisesti narratiivin ja sen syvyysasteen suhteen: millaisista kielellisistä aineksista syntyvät suomenkieliset pöytäroolipelinarratiivit ja millaisia erilaisia, hienovaraisia siirtymiä pelaajat tekevät.

Tutkittujen siirtymien rajausta olisi ollut mahdollista tehdä myös toisella tavalla. Kuten luvussa 2.1 esitin, oli Cover (2010) tehnyt pelin kehysten vaihtamisesta erilaisen rajanvedon. Kun tässä tutkielmassa kaikki peliin sisältyvä on laskettu pelimaailmaan kuuluvaksi, Coverin jaottelussa esimerkiksi nopan heitto ja pelin säännöistä neuvottelu oli erotettu narratiivin rakentamisesta. Tällaiset kehykset olivat havaittavissa myös omassa aineistossani, mutta pidin tarkoituksenmukaisempaan rajata tarkasteltavien kehysten ja siirtymien määrää.

Rajauksen perusteluna oli myös erilaisten siirtymien kiinnostavuus vuorovaikutuksen kannalta. Siirtymät pelimaailmasta arkitodellisuuteen olivat aineistosta voimakkaammin esiin nousevia kuin pelinsisäisten toimintojen välillä tapahtuvat siirtymät. Pelinsisäiset siirtymät olivat alustavan analyysini mukaan hyvin konventionaalistunutta ja tunnusmerkitöntä toimintaa verrattuna siirtymiin, joita tehtiin arkitodellisuuden ja pelimaailman välillä, joten jälkimmäiset valikoituivat tämän tutkielman analyysin kohteiksi. Pöytäroolipeliaineistosta olisi siis mahdollista tutkia erilaisia siirtymiä tai siirtymiä hienovaraisemmalla jaottelulla kuin tässä tutkielmassa on tehty. Pelinsisäisiä siirtymiä oli aineistossa varsin runsaasti: alustavan analyysini mukaan noin 41 kappaletta tunnissa. Pelissä on tämän havainnon mukaan paljon liikettä erilaisten tasojen välillä, ja tämä tarjoaa mahdollisuuksia pöytäroolipeliaineistojen jatkotutkimukselle.

Tutkielman tarkoituksena on ollut tarkastella vain yhtä roolipeliaineistoa, ja näin saadut tulokset koskevat vain kyseessä olevaa aineistoa. Yleistykseen ja laajemmin sovellettavissa oleviin tuloksiin pyrkivä tutkimus vaatisi aineistoa eri pelaajien rakentamista roolipeleistä ja mahdollisesti erilaisista pelityypeistä, jotta vain tiettyyn ihmisjoukkoon ja peliin liittyvät kielelliset ja vuorovaikutukselliset piirteet voisi sulkea pois analyysistä. Tämän tutkielman metodista on rajattu kvantitatiivinen analyysi pois, mutta tarkemmat ja yleispätevämmät tulokset vaatisivat myös kvantitatiivista tarkastelua, joten jatkotutkimuksessa olisi syytä analysoida myös sitä, mikä on erilaisten ja eri roolissa tuotettujen siirtymien määrällinen suhde toisiinsa.

Lähteet

ALI-HOKKA, TUOMAS 2018: Lähtisitkö kanssani luolastoon? Kuvailun merkitys AD&D-pöytäroolipeleissä ja pelimoduuleissa. – Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Suomen pelitutkimuksen seura, Jyväskylä.

ATKINS, BARRY 2003: *More than a game. The computer game as a fictional form*. Manchester University Press, Manchester.

BALDAUF-QUILLIATRE, HEIKE – COLÓN DE CARVAJAL, ISABEL 2015: Is the avatar considered as a participant by the players? A conversational analysis of multi-player videogames interactions. – *PsychNology Journal* 13: 2–3 s. 127–147.

BROWN, PENELOPE – LEVINSON, STEPHEN C. 1987[1978]: *Politeness. Some universal in language usage*. Cambridge University Press, United Kingdom.

COPIER, MARINKA 2005: *Connecting worlds. Fantasy role-playing games, ritual acts and the magic circle*. DIGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.

COVER, GROULING JENNIFER 2010: *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. McFarland & Company, Jefferson.

CROMDAL, JAKOB 2001: Can I be with? Negotiating play entry in a bilingual school. – *Journal of Pragmatics* 334 s. 515–543.

DAVIDSON, JUDY 1984: Subsequent versions of invitations, offers, requests, and proposals dealing with potential or actual rejection. – Maxwell J.

DEPPERMAN, ARNULF – SCHMITT, REINHOLD – MONDADA, LORENZA
2010: Agenda and emergence: Contingent and planned activities in a meeting.
– *Journal of Pragmatics* 42: 6 s. 1700–1718.

DOVEY JON – KENNEDY, HELEN 2006: *Game cultures. Computer games as new media*. McGraw-Hill Education, United Kingdom.

DREW, PAUL – COUPER-KUHLEN, ELIZABETH 2014: Requesting – from speech act to recruitment. – Paul Drew – Elizabeth Couper-Kuhlen (toim.), *Requesting in social interaction* s. 1–34. John Benjamins, Amsterdam.

ELLIOTT, HOEY M. 2018: Drinking for speaking. The multimodal organization of drinking in conversation. – *Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality* 1: 1.

FATIGANTE, MARILENA – LIBERATI, VIVIAN – PONTECORVO, CLOTILDE
2010: Transitions in and out of games. How parents and children bracket game episodes at home. – *Research on Language and Social Interaction* 43: 4 s. 346–371.

FINE, GARY ALAN 1983: *Shared fantasy. Role-playing games as social worlds*. The University of Chicago Press, Chicago.

FROMME, JOHANNES – UNGER, ALEXANDER (toim.) 2012: *Computer games and new media cultures. A handbook of digital game studies*. Springer, Dordrecht.

GOFFMAN, ERVING 1961: *Encounters. Two studies in the sociology of interaction*. Bobbs-Merril, Oxford.

GOFFMAN, ERVING 1974: *Frame analysis. An essay on the organization of experience*. Harper & Row, New York.

GOFFMAN, ERVING 2012[1974]: *Kehysanalyysistä*. Suom. Kaisa Koskinen. Vastapaino, Tampere. (Ilmestynyt alun perin vuonna 1974 nimellä *Conclusions* teoksessa *Frame analysis*. Harper & Row, New York.)

GOODWIN, CHARLES 1981: *Conversational organization. Interaction between speakers and hearers*. Academic Press, New York.

GÜNGÖRMEZ, KERTU 2018: *Noh menoks! Davai! Let's go! Monikielistä koodinvaihtoa videopelien pelaamisen aikana*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli ja kulttuuri.

HADDINGTON, PENTTI – KÄÄNTÄ, LEILA 2011: Johdanto. – Pentti Haddington ja Leila Kääntä (toim.), *Kieli, keho ja vuorovaikutus. Multimodaalinen näkökulma sosiaaliseen toimintaan* s. 11–45. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

HAKULINEN, AULI 1989a: Keskustelututkimisen tavoitteista ja menetelmistä. – Auli Hakulinen (toim.), *Suomalaisen keskustelun keinoja I. Kieli* 4 s. 9–40. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.

HAKULINEN, AULI 1997a: Johdanto. – Liisa Tainio (toim.), *Keskustelunanalyysin perusteet* s. 13–17. Vastapaino, Tampere.

HAKULINEN, AULI 1997b: Vuorottelujäsennys. – Liisa Tainio (toim.), *Keskustelunanalyysin perusteet* s. 32–55. Vastapaino, Tampere.

HAKULINEN, AULI 2001[1987]: Persoonaviittauksen välttäminen suomessa. – Lea Laitinen – Pirkko Nuolijärvi – Marja-Leena Sorjonen – Maria Vilkuna (toim.), *Lukemisto. Kirjoituksia kolmelta vuosikymmeneltä* s. 208–218. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

HAKULINEN, AULI – SORJONEN, MARJA-LEENA 1989: Modaaliverbit spontaanissa keskustelussa. – Auli Hakulinen (toim.), *Suomalaisen keskustelun keinoja I. Kieli* 4 s. 73–97. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.

HERITAGE, JOHN 1989: Current developments in conversation analysis. – Derek Roger, Peter Bull Bull (toim.), *Conversation. An interdisciplinary perspective* s. 21–47. Multilingual Matters Ltd., Cleveland, England.

HERITAGE, JOHN 1995: Conversation analysis. Methodological aspects. – Uta Quasthoff (toim.), *Aspects of communication* s. 391–418. Walter de Gruyter, Berlin.

HITCHENS, MICHAEL – DRACHEN, ANDERS 2009: The many faces of role-playing games. – *International journal of role-playing* 1 s. 3–21.

KAUPPINEN, ANNELI 1998: *Puhekuviot, tilanteen ja rakenteen liitto*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

KAUPPINEN, ANNELI 2016: Polyseeminen ’vaikka’ ja neuvottelun retoriikka. – *Virittäjä* 110: 2 s. 162–198.

KOIVISTO, AINO 2013: On the preference for remembering. Acknowledging an answer with Finnish *ai nii(n)* (“Oh that’s right”). – *Research on language and social interaction* 46 s. 277–297.

LABOV, WILLIAM – FANSHEL, DAVID 1977: *Therapeutic discourse. Psychotherapy as discourse*. Academic Press Inc., Orlando.

LAITINEN, LEA 1995: Nollapersoonat. – *Virittäjä* 99 s. 337–358.

LAPPALAINEN, HANNA 2015: Omaa vai yhteistä? – Marja-Leena Sorjonen – Anu Rouhikoski – Heini Lehtonen (toim.), *Helsingissä puhuttavat suomet. Kielen indeksisyys ja sosiaaliset identiteetit*.

MONDADA, LORENZA 2012: Coordinating action and talk-in-interaction in and out of video games. – Ruth Ayaß & Cornelia Gerhardt (toim.), *The appropriation of media in everyday life* s. 231–270. John Benjamins, Amsterdam.

MONDADA, LORENZA 2013: Coordinating mobile action in real time. The timely organisation of directives in video games. – Pentti Haddington, Lorenza Mondada & Maurice Nevile (toim.), *Interaction and mobility. Language and the body in motion* s. 300–344. Walter de Gruyter, Berlin.

NISSI, RIIKKA 2005: Toiminnasta toiseen: raamattuillan kokonaisrakenne ja siirtymän tuottaminen. – Leena Kuure – Elise Kärkkäinen – Maarit Saarenkunnas (toim.), *Kieli ja sosiaalinen toiminta – Language and social action*. AFinLAn vuosikirja 2005 s. 161–177. Suomen soveltavan kielitieteen yhdistys, Jyväskylä.

PERÄKYLÄ, ANSSI 2001: Erving Goffman: sosiaalisen vuorovaikutuksen rakenteet. – Vilma Hänninen – Jukka Partanen – Oili-Helena Ylijoki (toim.), *Sosiaalipsykologian suunnannäyttäjiä* s. 347–364. Vastapaino, Tampere.

PIIRAINEN-MARSH, ARJA – TAINIO, LIISA 2007: Jäljittely vuorovaikutteisena keinona oppia toista kieltä videopelitalanteessa. – Olli-Pekka Salo, Tarja Nikula & Paula Kalaja (toim.), *Kieli oppimisessa. Language in learning*. AFinLAn vuosikirja 2007 s. 157–179. Suomen soveltavan kielitieteen yhdistys, Jyväskylä.

POMERANZ, ANITA – HERITAGE, JOHN 2013: Preference. – Jack Sidnell & Tanya Stivers, *The handbook of conversation analysis* s. 210–228. John Wiley & Sons Ltd., West Sussex.

RAEVAARA, LIISA 1989: No. Vuoronalkuinen partikkeli. – Auli Hakulinen (toim.), *Suomalaisen keskustelun keinoja I. Kieli* 4 s. 147–160. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.

RAEVAARA, LIISA 1997: Vierusparit. Esimerkkinä kysymys ja vastaus. – Liisa Tainio (toim.), *Keskusteluanalyysin perusteet* s. 75–92. Vastapaino, Tampere.

ROSSANO, FEDERICO 2013: Gaze in conversation. – Jack Sidnell & Tanya Stivers (toim.), *The handbook of conversation analysis* s. 308–329. John Wiley & Sons Ltd., West Sussex.

ROUTARINNE, SARA 2003: *Tytöt äänessä. Parenteesit ja nouseva sävelkulkukertojen vuorovaikutuskeinoina*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

SACKS, HARVEY 1992: *Lectures in conversation*. Volumes I & II. Basil Blackwell, Oxford, England.

SACKS, HARVEY 2004: An initial characterization of the organization of speaker turn-taking in conversation. – *Pragmatics and beyond new series* 125 s. 35–42.

SALONEN, MINNA JOHANNA 2002: *Ohjattu ja spontaani leikki. Sosiaalisen vuorovaikutuksen jäsentyminen pöytäroolipelissä*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston sosiaalipsykologian laitos.

SCHEGLOFF, EMANUEL A. 1996: Turn organization. One intersection of grammar and interaction. – *Studies in interactional sociolinguistics* 13 s. 52–133.

SCHEGLOFF, EMANUEL A. – SACKS, HARVEY 1973: Opening up closings. – *Semiotica* 8: 4 s. 289–327.

SEPPÄNEN, EEVA-LEENA 1997: Osallistumiskehikko. – Liisa Tainio (toim.), *Keskusteluanalyysin perusteet* s. 156–176. Vastapaino, Tampere.

SORJONEN, MARJA-LEENA 1989a: Vuoronalkuiset konnektorit. Mutta. – Auli Hakulinen (toim.), *Suomalaisen keskustelun keinoja I. Kieli* 4, s. 162–176.

SORJONEN, MARJA-LEENA 1989b: Vuoron alun merkityksestä. – Auli Hakulinen (toim.), *Suomalaisen keskustelun keinoja I. Kieli* 4, s. 129–145.

SORJONEN, MARJA-LEENA 2001: *Responding in conversation. A study of response particles in Finnish*. John Benjamins, Amsterdam.

SORJONEN, MARJA-LEENA – VEPSÄLÄINEN, HEIDI 2016. The Finnish particle *no*. – Peter Auer & Yael Maschler (toim.), *NU/NÅ: A family of discourse markers across the languages of Europe and beyond* s. 243–280. Berlin: de Gruyter

STIVERS, TANYA – SIDNELL, JACK 2016: Proposals for activity collaboration. – *Research on Language and Social Interaction* 49: 2 s. 148–166.

TAINIO, LIISA (toim.) 1997a: *Keskustelunalyysin perusteet*. Vastapaino, Tampere.

TAINIO, LIISA 1997b: Preferenssijäsennys. – Liisa Tainio (toim.), *Keskustelunalyysin perusteet* s. 93–110. Vastapaino, Tampere.

TAVINOR, GRANT 2009: *The art of videogames*. John Wiley & Sons Ltd., West Sussex.

VISK = Auli Hakulinen – Maria Vilkuna – Riitta Korhonen – Vesa Koivisto – Tarja Riitta Heinonen – Irja Alho 2004: *Iso suomen kielioppi*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki. Verkkoersio, viitattu 15.2.2019 ja 26.4.2019.

Liite 1: Litterointimerkit

Lähde: Pienin muutoksin teoksesta Keskustelunanalyysin perusteet s. 22–23
(Eeva-Leena Seppänen 1997)

1. Sävelkulku

prosodisen kokonaisuuden lopussa:

.	laskeva intonaatio
,	tasainen intonaatio
?	nouseva intonaatio

prosodisen kokonaisuuden sisällä tai alussa:

↑	seuraava sana lausuttu ympäristöä korkeammalta
↓	seuraava sana lausuttu ympäristöä matalammalta
h <u>e</u> t <i>i</i>	painotus tai sävelkorkeuden nousu muualla kuin sanan lopussa

2. Päällekkäisyydet ja tauot

[päällekkäispuhunnan alku
]	päällekkäispuhunnan loppu
(.)	mikrotauko: 0.2 sekuntia tai vähemmän
(0.5)	mikrotaukoa pidempi tauko; pituus ilmoitettu sekunnin kymmenesosina
=	kaksi puhunnosta liittyy toisiinsa tauotta

3. Puhenopeus ja äänen voimakkuus

>joo<	(sisäänpäin osoittavat nuolet) nopeutettu jakso
<joo>	(ulospäin osoittavat nuolet) hidastettu jakso
e::i	(kaksoispisteet) äänten venytys
°joo°	ympäristöä vaimeampaa puhetta
JOO	äänen voimistaminen

4. Hengitys

.hhh	sisäänhengitys; yksi h-kirjain on 0.1 sekuntia
hhh	uloshengitys
.joo	(piste sanan edessä) sana lausuttu sisäänhengittäen

5. Nauru

he he	naurua
j(h)oo	suluissa oleva h sanan sisällä kuvaa uloshengitystä, useimmiten kyse on nauraen lausutusta sanasta
£joo£	hymyillen sanottu sana tai jakso

6. Muuta

#joo#	nariseva ääni
@joo@	äänien laadun muutos
j o -	(tavuviiva) sana jää kesken
t'ota	(rivinylinen pilkku) vokaalin kato
k atos	(lihavointi) voimakkaasti äännetty klusiili
(joo)	sulkujen sisällä epäselvästi kuultu jakso tai puhuja
(-)	sana, josta ei ole saatu selvää
(--)	pidempi jakso, josta ei ole saatu selvää
((itkee))	kaksoissulkeiden sisällä litteroijan kommentteja ja selityksiä tilanteesta

7. Kehollinen vuorovaikutus

[HENKILO TOIMII	kehollinen vuorovaikutus on merkitty alkavaksi hakusulkeella ja toiminta on kuvattu kapiteelikirjaimin
-----------------	--

Liite 2: Coverin (2010: 73) alkuperäinen taulukko narratiivisuuden asteesta.

<i>High Narrativity</i>	
The NARRATIVE frame: Players create the textual world of the narrative.	narrative speech DM narrates and thereby creates the TAW (use of past or present tense, use of 2nd and 3rd person) players narrate actions that do not need confirmed by the DM, creating the TAW (use of present tense, 1st person)
	in-characters speech players and DMs interaction contribute to the TAW (use of quotative markings)
The GAME frame: Players engage in game play and are immersed in the game world, which exists as a part of the AW.	dice rolls DM and players' dice rolls in the AW determine whether their suggestion actions succeed in the APW (numbers announced for players, not for DM)
	narrative suggestions players suggest actions in the AW for their characters in the APW (use of present or future tense, use of 1st person)
The SOCIAL frame: Players interact in a social setting.	narrative planning speech players negotiate rules and how the game will be played out in the AW
	off-record speech players comment on the story world, or engage in everyday conversation in the AW
<i>Low Narrativity</i>	

Liite 3: Aineistossa esiintyvä erityissanasto

eldar: galaksin vanhimpia ja edistyneimpiä rotuja
grav platform: painovoimaa manipuloiva alusta
Shuriken catapult: suurikokoinen eldarien käyttämä ampuma-ase
power armour: kantajansa liikkeitä tehostava vahva taisteluhaarniska
Chainaxe: kirveen kaltainen käsiase, jonka terän hammastus liikkuu moottoroidusti
Heavy bolter: konekiväärin tyyppinen ase
Autocannon: raskas automaattiasse
Salamander: pieni panssaroitu tiedusteluajoneuvo
Chimera: panssaroitu ja aseistettu ajoneuvo esimerkiksi miehistönkuljetukseen
Lasgun: laserase
Man portable lascannon: liikuteltava suuri lasertykki
Meltabomb: plasma-aseisiin kuuluva kranaatin tyyppinen pommi
Predator (p. destructor tai p. annihilator): Imperium of manin eli ihmisrodun panssarivaunu
Dreadnought: vahvasti panssaroitu robottimainen taistelija
Machine God: Mechanicus-kultin palvoma jumala, jonka katsotaan pitävän hallussaan kaikkea tietoa ja teknologiaa
Tech-priest: Mechanicus-kultin papiston edustaja
Missile Launcher: erilaisia ohjuksia ampuva ase
Data-Slate: digitaalisten tiedostojen tallentamiseen ja toistamiseen käytetty laite
Photo-Visor: pimeänäköä parantavat linssit
dark sight: pimeänäkö
Death Worlds: planeettoja, jotka ovat sopimattomia laajaan ihmisasutukseen
Auspex: kannettava laite, jolla voi skannata ympäristöä ja esim. havaita ihmisten sijainnit etäältä.
Servitor: ihmisen ja koneen välimuoto, joka on kehitetty tekemään yksinkertaisia manuaalisia tehtäviä
Servo-skull: pääkallon muotoinen apuväline, joka voi olla ohjelmoitu moniin erilaisiin tehtäviin, esim. vakoiluun tai tiedonhankintaan. Tuomas on nimennyt Servo-skullinsa Bobiksi.
Blood for the Blood god!: erään sodanjumalan seuraajien taisteluhuuto
Dire Avenger: eräs pelin hahmoista, eldar-rotu
Tactical Marine: eräs pelin hahmoista, imperium of man
Tactical Squad: kymmenen Tactical Marinen muodostama iskujoukko
Scout Marine: kevyesti varusteltu Tactical Marine, toimii vihollislinjan takana
Fire Prism: eldar-rodun kehittämä ja käyttämä panssarivaunu
Falcon: eldar-rodun kehittämä ja yleisesti käyttämä panssarivaunu
las-blast: laseraseella ammuttava laukaus
Chaos: Warhammer-universumin pahansuopa hengellinen voima, Orderin eli järjestyksen vastavoima
The Tainted: eräs pelin hahmoista
Flamer: liekinheittäjä (asetyyppi)

Heavy Flamer: iso ja tehokas liekinheittäjä
 Bolt pistol: ballistinen käsiase, laserpistoolia tappavampi
 Plasma pistol: erittäin tappava käsiase
 filtration plugs: hengitysilmaa suodattavat nenätulpat
 Tyranid: toisesta galaksista kotoisin oleva rotu, jonka päämäärä on levitä ja säilyä hengissä.
 Tyranidit ovat syntyneet geneettisen suunnittelun tuloksena, ja niitä on kehitetty erilaisia.
 Tyranidit tappavat ja tuhoavat muut rodut tieltään.
 genestealer cult: Tyranidien eräs muoto elää ja lisääntyy loismaiseen tapaan viemällä geneettisen materiaalinsa toista älyllistä rotua edustavan isäntäeliön ruumiiseen
 Swarmlord: erittäin voimakas, paholaismainen olento; Tyranidjoukkojen ylimpiä komentajia
 Death Korps (of Krieg): Kriegin maailmasta tulevia sotilaita, jotka ovat pahamaineisen julmia ja tappavia. Ne tahtovat hyvää planeettansa menneen kapinan kuolemalla kunniakkaasti Imperiumin palveluksessa. Tämän vuoksi Death Korpsien rykmentit tahtovat aina taistella galaksin kuolettavimmilla sotatantereilla.
 Death Bolts (the Legio Honorum): yksi Adeptus Mechanicuksen armeija
 Necronit: mysteerinen robottiluurankosoturien laji
 Legion of the Damned: tietynlaisten sotilaiden joukko, joka voi yllättäen pelastaa toivoton tilanteen
 Grey Knights: eräitä pelissä olevia sotilaita
 Immortals: pitkäkantamaisia joukkoja, jotka palvelivat ennen necroneita
 Deathmark: necroneiden erittäin taitavia tarkka-ampujia ja palkkamurhaajia
 Forge Worlds: planeettoja, joilla valmistetaan laitteita imperiumille
 Vindicator: Imperium of manin eli ihmisrodun panssarivaunu
 Rhino: panssaroitu miehistönkuljetusvaunu
 Razorback: panssaroitu miehistönkuljetusvaunu, jossa myös tykki
 Attack bike: moottoripyörä, jossa sivuvaunussa lisäaseistusta
 Land Speeder: painovoimaa vastustava kevyt ajoneuvo
 Combi-Melta: kahdesta meltagunista yhdistetty parempi ase
 Combi-Plasma: kahdesta plasmagunista yhdistetty parempi ase
 Hive Tyrant: tyranid-rodun komentajahahmo
 Hive Mind: kaikkien tyranid-rodun edustajien tietoisuuksista ruumiillistunut hahmo
 Great Unclean One: demoni, Chaosin alainen
 Lysander: kapteeni Darnath Lysander, eräs ihmisarmeijan komentajista
 Fist of Dorn: ihmisten eliittiarmeijan komentajan ase

wound: napanheitto, joka vahingoittaa vastustajaa
 save: napanheitto, jolla voi estää vahingoittamisen
 experience point: "ekspa", kokemuspiste
 driving: ajotaito pelissä
 acquisition: hankinta
 concealment: kätkeytyminen, kätkeytyminen
 perception: havaintokyky, havaitseminen, aistiminen
 agility: ketteryys
 oppose: vastustus
 surprise: yllätys
 awareness: tietoisuus

unaware: tietämätön
initiative: aloitekyky, oma-aloitteisuus
insanity point: "hulluuspiste"
silent move: eräs siirto pelissä
figuuri: pelissä käytettävä miniatyyri. Alun perin Warhammer-peliä pelattiin ainoastaan miniatyyrihahmojen avulla, mutta aineistossa meneillään oleva peli pelataan roolipelinä
GW eli Games Workshop: Warhammer-miniatyyrien valmistaja ja pelin kehittäjä
Sotavasara.net: suomenkielinen Warhammer-aiheinen keskustelusivusto
codex: julkaisu, jossa kuvaillaan pelissä käytettävien eri armeijoiden mahdolliset yksiköt ja kokoonpanot
half action: käyttää puoli kierrosta pelissä
shooting in the melee combat: ampuminen lähitaistelussa

vehicle: ajoneuvo
power source: virtalähde
pack: pakkaus
dome: kupoli
gas mask: kaasunaamari
Buggy: kevytrakenteinen, usein rungoton moottoriajoneuvo
HMMWV eli High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle, lyh. Humvee: pääasiassa Yhdysvaltain armeijan käyttämä sotilasajoneuvo
chant: loitsia
make shift turret: tilapäinen tykkitorni
gunner: aseeseen käytöstä vastuussa oleva sotilas esim. ajoneuvossa

flare: valoraketti
gear: varuste, varusteet
cloak: viitta
camo cloak: jonkinlainen maastoutumisviitta?
scout: tiedustella, partioida
fallen angel: langennut enkeli
blast: räjähdys, paineaalto
lance: harppuuna
background: tausta
background story: taustakertomus
gut feeling: kalvava tunne
gauntlet: taisteluhansikas
power plant: voimalaitos
ground zero: yleensä pommi-iskun, räjähdysten, luonnonkatastrofin tai muun onnettomuuden tapahtumapaikka, raunio tai tuhoalue
quick draw: vetää ase esiin nopeasti
life sign: elonmerkki
paranoid: vainoharhainen
knack: kikka
prey: saalis

example: esimerkki
weapon: ase
clear line of sight: vapaa näkymä
action: toiminta
ambush: hyökätä väijytyksestä
infiltrator: tunkeutuja, soluttautuja
settler: uudisasukas, uudisraivaaja - tässä yhteydessä viittaa mahdollisesti etujoukkoihin
point-blank: hyvin lyhyt etäisyys aseeseen piipun ja kohteen välillä, ei kuitenkaan kontakti
storm shield: erittäin voimakas kilpi lähihyökkäyksiä ja kauempaa tulevaa tulitusta vastaan
eternal warrior: suoja kaikkia suoran kuoleman aiheuttajia vastaan

gypsy: kiertolainen
frag grenade: sirpalekranaatti
bolter shell: boltgunin ammukset
facilitys: laitteistot, jotka mahdollistavat toiminnan
phase out: toiminta, jossa tuhoutumisuudessa oleva Necroni palautuu turvaan korjautumaan automaattisella teleporttisäteellä
lock and load: lukitse (?) ja lataa
heavy load: raskaasti aseistettu
platoon: joukkue
squad: joukko
infantry platoon: jalkaväkijoukkue
marine: merijalkaväen sotilas
unit: yksikkö
heavy weapon: raskaat aseet (esim. tykit, konekiväärit)
poweraxe: harvinainen ja todella haluttu käsiase lähitaisteluissa
challenge: haaste, tehtävä
feel no pain: nimitys eräälle pelin säännöistä
defence line: puolustuslinja
cover: suoja
flaming: liekehtivät aseet
grenade launcher: granaatinheitin
allie (ally): liittolainen
hunter killer missile: eräänlainen ohjus
hydra flak tank: eräänlainen panssariajoneuvo

”normal driving does not require a skill test but one is required for hazardous conditions, excessive speed or dangerous manoeuvres”: tavallinen ajaminen ei vaadi "skill test" -koetta, mutta sellainen vaaditaan vaikeisiin olosuhteisiin, suuriin nopeuksiin ja vaarallisiin liikkeisiin

”trust me, I know how to drift”: luota minuun, osaan sivuluisua

“a creature with this trait sees normally even in areas of total darkness”: olento, jolla on tämä ominaisuus, näkee normaalisti jopa täydellisessä pimeydessä

“and never takes a penalty for finding areas of dim or no lighting”: eikä koskaan saa rangastuspisteitä joutuessaan hämärään tai valottomaan tilaan

”paranoia to the max”: vainoharhaisuus äärimmilleen

“I have a bad feeling about this”: tämä tuntuu minusta epäilyttävältä

”oh shit”: voi paska
”such is life”: sellaista on elämä
”fight, not”: taistella, no ei
”nothing good”: ei mitään hyvää